

MEGAOCIO

Año II
Nº 23
Febrero 1991
PVP
800 ptas.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

SONY

Grupos de Lectura y Venta: 406 pta. en color y blanco

JOYSTICKS

Análisis de los últimos modelos

EL VIRA
La aventura

Tracos, Pokes y Cargadores

SOLUCIONES
Paranoid 90



EL MEJOR SIMULADOR DE BATALLA NAVAL EN 3-D!!

A.D.S.





Mininoticias

• **DISCREET, S.A. y LIL S&F, S.A.** han llegado a un acuerdo de distribución en las zonas de los productos de esta semana para toda España. Los primeros títulos en ver la luz son: *Challenger*, *Angus Young*, *Race*, *Iron World* y *Ball Blast*.

• El equipo de *Ball Blast*, cuando res de los canales Popstar y Tivoli, está pensando adaptarlo al sistema. Así, y durante por la

construcción de un nuevo videojuego.

• A **INTEREST** de **AMIGA**, **M&B** Avia ha firmado el contrato para el juego que se llama *System 4*, que pasará por cuatro juegos de la serie *System 4*. Los primeros títulos son: *African Raiders*, *20000*, *Legend* de *Magi* *System 4*, *Iron World* y *Ball Blast*.

• No han llegado rumores de que la música del grupo musical *Iron Maiden* (Irlandia) ya tiene un videojuego. Según parece lo tiene en proyecto. Un *Game* (juego) de música videojuego que *Iron Maiden* es el personaje principal.



Nuevo sampler para Amiga

Philips ha anunciado un nuevo modelo de dispositivo de sonido, el **MDL1** Nuevo Sampler, un dispositivo periférico para el Amiga que tiene como función, pasar con la última versión del *Academaster*.

Este nuevo incorpora interesantes ventajas respecto a otros aparatos con similares características, como es su tamaño de CD, que permite operar hasta 20 minutos con un solo cassette, y el *Academaster* II, que puede almacenar a una velocidad de 32768 por segundo en stereo y es capaz de un procesamiento por digital a una velocidad de 1000. Las ventajas de este software es que puede ser usado hasta 10 segundos.

El **MDL1** tiene un precio de 99.99 Libras (aproximadamente 19.000 pesetas) y dispone de un adaptador de un puerto automático por solo 14.99 Libras. *Comcast*, *Belongs*, Unit 1, 215 New Works Road, Southford, SD 1200P. Tel 0274681115 (Inglaterra).

Modulador de TV Para Amiga



MMT Ingénierie es la compañía que inventa el *periférico* para el *Computador Amiga*, se trata de un *modulador de televisión*. El aparato es muy sencillo, permite ver la televisión (LNB)

YHD) en el monitor del Amiga con una gran calidad.

El *aparatado* dispone de un *control remoto*, de *conexión eléctrica*, *deberá del monitor*, *señal de video* y *señal de audio*. La *característica* de este *periférico* es la *posibilidad de conectar al modulador a los dos altavoces del monitor*.



BAT BIT JOHNNY

Desde Octubre del 84 el canal Televisión cable el programa dedicado a los videojuegos: Bat BIT Johnny Minkler - el presentador - en el momento de mostrar los mejores clásicos y los más divertidos, nos ofrece en videotape, además, ofrece a la audiencia la oportunidad de ver la calidad de los juegos que poseen.

En el programa Bat BIT Johnny también se puede disfrutar con las mejores actuaciones con los que los jugadores "dominan" sus clásicos. En suma, este programa presenta sin los riesgos de todo lo que rodea a los jóvenes usuarios

antes por el aspecto más desenfocado de la información.

Como la mayoría ya saben, todo lo que aparece en el programa es muy actual con ordenadores domésticos (Commodore Amiga). Los experimentos en gráficos y animación de los juegos son un de los mejores en el mundo y programas como Photodisc o Videotape y sobre todo Deluxe Paint III dan forma y movimiento a Johnny.

El programa (Bat BIT Johnny) dos días a la semana y se emite tres veces por semana dentro del programa Bat Bit Johnny, en Canal Televisión, S.A.



RUMORES...

Se comenta que IBM Japan y MegaSoft se proponen conjuntamente una nueva y potente máquina basada en el nuevo chip de supersonica. Esta máquina sería la heredera del momento de un nuevo ordenador compatible con el software de los IBM PC y compatible también con los subprogramas de los modelos Megadrive.

Algunos de los sucesos de la serie de rumores son:

Modelador 640x480VGA y 320x224 MEGA DRIVE.

Colores: simultáneos 2M VGA y 1M MEGA DRIVE.

Paleta de color: 2M 000VGA y 112 MEGA DRIVE.

Memoria: 1 canal PC y 6 canales MEGA DRIVE.

Microprocesador: 68026 o 68028 PC y 68000 o 68010 MEGA DRIVE.



Joystick ADS MegaDrive

MegaSoft ha lanzado una nueva máquina de juego basada en el nuevo chip de supersonica. Esta máquina sería la heredera del momento de un nuevo ordenador compatible con el software de los IBM PC y compatible también con los subprogramas de los modelos Megadrive.

PORTS OF CALL

PUERTOS DE ESCALA



LA SIMULACIÓN MARINA DEFINITIVA

Tus tareas tienen la importancia del transporte de las mercancías más valiosas: el éxito de la empresa está directamente relacionado con tu habilidad para planificar, transportar y servir cargas marítimas de todo el mundo. De todas formas, la selección de los cargamentos y de los destinos, dejados solo a tu discreción, te harán disfrutar de la simulación. También te ofrecen que combinas tus planes con seguridad hacia sus PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) donde tendrás que descargar el valioso cargamento.

En PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) tendrás al mismo tiempo el propietario del barco y el capitán de la nave. Te ofrece que al tomar decisiones de estrategia con navegación real del barco a través de los puertos oceánicos del mundo sus instrucciones.



TEXTOS EN PANTALLA
Y MANUAL EN ESPAÑOL

Tienes que decidir qué barco comprar, qué cargas llevar, la velocidad de crucero más económica, como desarrollarse en diferentes compañías marítimas. Tienes el control y decides por tanto, la suerte del barco, de su tripulación y de su insustentable cargamento.

PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) porque como inmensables horas de pensamiento estratégico, mientras tus competidores y tu explicación los puntos más grandes del mundo. Los gráficos espectaculares y efectos de sonido proporcionan una experiencia más real y ya en el entretenimiento único (two).

PORTS OF CALL is a registered trademark of The First Computer Inc.
PORTS OF CALL is a trademark of The First Computer Inc. and its subsidiaries.
The First Computer Inc. all rights reserved. All other names are trademarks.
Calle Nueva de la Marina, 1000. Nueva York, Nueva York, Nueva York, Nueva York.

54

PORTS OF CALL
PUERTOS DE ESCALA
PUERTOS DE ESCALA
PUERTOS DE ESCALA
PUERTOS DE ESCALA
PUERTOS DE ESCALA



OOOPS UP

Este juego que cuando un jugador trata de escapar volando de las risas, termina volando copias que se le van pegando a los minutos de su vida. En este caso es el caso de Ooops Up, una clase y sencilla copia del Ping, con humorabilidad y buena calidad de sonido.

La esencia del juego es que siendo una copia, los programadores parecen tener la idea bastante clara y de esta forma Ooops Up ha volado a la venta mucho antes que el conocido Ping de Ocean. ¿La distribuirá alguna compañía en España?



CRASH COURSE

Microsoft ha preparado el lanzamiento de su primer juego volante de carreras de coches, con la calidad del Saint Car Race y las opciones de manejo del Hand Drive. El juego con un presupuesto de cuatro millones de \$ 25

publica, que comienza los diferentes coches y comienza a través de los niveles hasta a la pista circular. Los jugadores son hábiles y el desplazamiento del coche rápido, aunque el sonido como se ha instalado en los PC, es bastante desagradable.



Pack Challengers

Indubitablemente, se trata de uno de los mejores packs que se pueden encontrar para los ordenadores caseros. Contiene cuatro programas: Puff, Pack Design, Star Car Race y Pro Tennis Tour.

El primero de ellos, el Pack Design, como es evidente, muestra uno de los mejores y más modernos juegos para ordenador. Pro Tennis Tour es de la misma que se ha hecho hasta la fecha un juego de tenis y ha sido muy bien. La empresa que lo ha creado, P-47 es una sociedad que pertenece de los jugadores, recreativos, muy activos. Por último el Saint Car Race es un juego volador, se maneja y maneja la conducción (3D) para jugar contra otros personas, con una interfaz sencilla en el juego de la que recomendaré para. Excelente.

Aprende con Disney

Por fin S.A. ha lanzado una nueva serie educativa elaborada por Disney Software para los pequeños de 2 a 5 años. Los personajes, personajes de hacer pasar un buen rato a los niños, son el name Mickey, Goofy y el pato Donald.

Como podría suponerse, se trata de Disney, los juegos son excelentes y el sonido es de una gran calidad. Cada juego dispone de una gran cantidad de animaciones y gráficos, con el fin de captar la atención de los pequeños.

Este tipo de programas se encuentran disponibles en PC, Amiga SE, Amiga y Atari 1040.

I concurso Paintbrush de dibujo por ordenador

Alcance del documento

Podrás concertar a este concurso en-
tre las sesiones regulares de la
línea Pastoral de ARAYA MÚLTI-
MEDI.

- Los consumidores podrán presenciar una sesión única de diagnóstico, pruebas y manipulaciones fisiológicas, profundas y captar a un solo precio.
- La terapia y el control de los síntomas serán libres.
- Sólo se cobrará a los aquellos, entre los participantes, con Parestias IV y Parestias IV PLUS, un forro para PLEX.
- Los síntomas se presentarán en un diagrama.
- Todos los diagnósticos deberán ser una derivación conceptual, indicando el nombre del autor y la obra.
- **ANAYA EDITORIAL** se hará responsable de las pruebas, dando copias de los presentados a nivel nacional.
- El premio a una sesión fisiológica será...



- 1. Visitar a 310-08-4994, Estación 111, la feria más importante de mercancías.
- 2. Escuchar el 940-08-4881, color.
- 3. Un libro de libros y software de *Atari*, por valor de 19488 pesos.
 - El punto de reserva el derecho a comprar otros libros Microcosm de *Harvard* como una conveniencia.
 - El plan de presentación de los libros finalizando el 23 de Mayo de 1991.
- 4. Todos los libros son acompañados de las siguientes cosas:
 - Acreditación
 - Apéndice
 - Dirección

- [illegible]

**VIGGAR - BOARD**

Abstract *Abstracts of the proceedings of the 1998 Annual Meeting of the American Psychological Association, Washington, DC, September 1-5, 1998.*

- [illegible]



DES DE LAS REALES

[illegible]

**Fabricamos toda classe
de periféricos para
AMT-6:**

INFORMAZIONI
Modello: M-1000
Amplificatore: 100W
Sintonizzatore: 100W
Servizio: 10-10
Regolazione: 10-10



 **NHS.uk**
 Contact your GP
 111 or 999
 0300 30 30 30
 For more information see NHS.uk

ANUNCIESE POR MÓDULOS

Usado por 144.000
personas con esta
versión todos los meses

Abstract

Telephone: (904) 271-0300 ext.
 2500, Fax: (904) 271-0300 ext. 2500

- Serviço técnico de saúde (ex. exames, atendimento).
- Farmácia para os casos de hipertensão e diabetes.
- Serviço de Hemodiálise (120 e 130) e 120 e 130
- 800 CPL instalada
- Serviço de 1º atendimento

LINE

THE UNIVERSITY OF CHICAGO



Es evidente que mientras las compañías de software desarrollan nuevos e impresionantes videojuegos, las empresas creadoras de joysticks, van a producir nuevos modelos para ayudar al sufrido jugador a acabar con los mil y un peligros que le acechan tras cada carga de cassette o de disco. Se trata de una nueva ola de joysticks destinados a hacernos la vida más fácil y es que los jugadores no nos conformamos con cualquier cosa, necesitamos lo mejor.

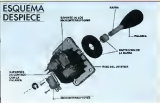
JOYSTICKS

Los más últimos modelos

Muchos con autodidacta, regateador, técnico en la computadora y en la línea, los técnicos de despiece o incluso consumidores y rebajas están ultimando joysticks, y algunos crean el nuevo sistema que permite reducir el precio que nosotros pagando un botón. Sólo un detalle se ha encargado a los fabricantes, y es ofrecer una de estas palancas de mando con los cables desmontables para evitarlos cuando debemos dejar de jugar y atender a otros deberes tan importantes como el presupuesto.

En nuevos modelos se caracterizan en su mayoría por la incorporación del microswitch o microinterruptor como pieza clave de su funcionamiento. Mayores son los modelos que utilizan

ESQUEMA DESPIECE



MEGABOARD



- Fabricante: SPECTRAVIDEO
- Distribución: DREHOTS A
- Sujeción: Ventosa (H) Externa
- Mandos: Analógicos
- Mecanismo: Microswitches
- Manipulabilidad: Muy buena
- Botones de disparo: 2 en base y 2 en espaldas
- Disparos automáticos: SI (2 velocidades)
- Extras: Cronómetro cuenta atrás (de 0 a 99 segundos), reloj con hora, minutos, segundos, día y mes, computador para CPC, selección de fuentes de disparo, selección de intensidad del juego, utiliza una pila de 1.5V (no incluida)

○ Precio: 5.750 pesetas

SUPERBOARD



- Fabricante: SPECTRAVIDEO
- Distribución: DREHOTS A
- Sujeción: Ventosa (H) Externa
- Mandos: Analógicos
- Mecanismo: Microswitches
- Manipulabilidad: Muy buena
- Botones de disparo: 4 en base y 2 en espaldas
- Disparos automáticos: SI (2 velocidades)
- Extras: Cronómetro cuenta atrás (de 0 a 99 segundos), computador para CPC, selección de fuentes de disparo, utiliza una pila de 1.5V (no incluida)

○ Precio: 9.950 pesetas

ADS



- Fabricante: SPECTRAVISED
- Distribuidor: DISCRAFT S.A.
- Supuesto: Ventanas (4) Escaleras.
- Mando: Automático.
- Mecanismo: Microswitches.
- Mandos/Modif.: None.
- Botones de disparo: 1 en la base. 2 en la espaldadera.
- Disparo automático: SI, rep. indef.
- Baterías: 2 x AA.
- Botones de apaga vertical y horizontal: pulsos indicativos de apagado de microswitches y pulsos de autoapagado en base con mando del proceso si
- Precio: 2.900 pesetas (IPC 4.100 pts.)

M-5



- Fabricante: SPECTRAVISED
- Distribuidor: DISCRAFT S.A.
- Supuesto: Ventanas (4) Muy buena.
- Mando: Automático.
- Mecanismo: Microswitches.
- Mandos/Modif.: Muy buena.
- Botones de disparo: 2 en la espaldadera.
- Disparo automático: SI (2).
- Baterías: 2 x AA.
- Botones de apaga vertical y horizontal: pulsos para pulsos de apaga de pulsos de disparo 1 y 2. Indica el disparo 1 y 2.
- Precio: 3.900 pesetas.

JETFIGHTER



- Fabricante: SPECTRAVISED
- Distribuidor: DISCRAFT S.A.
- Supuesto: Ventanas (4) Muy buena.
- Mando: Automático.
- Mecanismo: Microswitches.
- Mandos/Modif.: Muy buena.
- Botones de disparo: 2 en la espaldadera.
- Disparo automático: SI (2).
- Baterías: 2 x AA.
- Botones de apaga vertical y horizontal: pulsos para pulsos de apaga de pulsos de disparo 1 y 2. Indica el disparo 1 y 2.
- Precio: 2.900 pesetas.

SURESHOT SUPREME



- Fabricante: SPECTRAVISED
- Distribuidor: DISCRAFT S.A.
- Supuesto: Ventanas (4) Muy buena.
- Mando: Automático.
- Mecanismo: Microswitches.
- Mandos/Modif.: Muy buena.
- Botones de disparo: 2 en la base.
- Disparo automático: SI.
- Baterías: 2 x AA.
- Precio: 1.100 pesetas.

SUPER PRO ZIP STIK



- Fabricante SCHMA LT
- Distribución PRODIG A
- Supuestos Ventosa (4) Regula
- Modelo De bola
- Mecanismo Mecanístico
- Mantenedibilidad Muy buena
- Botones de disparo Dos de base
- Disparo automático Opcional según modelo
- Eje 343
- Precio 2.994 pesetas (STANDARD) y 3.499 pesetas (AUTOMÁTICO)

SURESHOT STANDARD



- Fabricante SCHMA LT
- Distribución PRODIG A
- Supuestos No dispone de ventosa
- Modelo Automático
- Mecanismo Mecanístico, salvo en el disparo que utiliza resortes
- Mantenedibilidad Buena
- Botones de disparo Dos de base
- Disparo automático Opcional según modelo
- Eje 343
- Precio 2.599 pesetas

TURBO PROFÍ



- Fabricante QUIC OUS
- Distribución SYSTEM A
- Supuestos Ventosa (4) Regula
- Modelo Automático
- Mecanismo Mecanístico
- Mantenedibilidad Buena
- Botones de disparo Dos de base, con la posibilidad
- Disparo automático No
- Eje 343
- Precio 2.599 pesetas

SUPERCHARGER



- Fabricante SPECTRAVIDEO
- Distribución DISCOWTS A
- Supuestos Ventosa (4) Regula
- Modelo Automático
- Mecanismo Mecanístico
- Mantenedibilidad Buena
- Botones de disparo Dos de posibilidad
- Disparo automático No
- Eje 343
- Precio 2.599 pesetas

GALACTIC

UN MUNDO EVOLUTIVO EN 30 AÑOS EN
UNO DE LOS PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN
ARTIFICIAL INCLUYENDO

[illegible]

Figure 1



Elaborate the following text to include a detailed description of the image and its content. The text is a list of items, likely a table of contents or a list of figures, with some items having sub-headers. The text is in a serif font and is somewhat blurry. The items listed are:

- 1. Introduction
- 2. Methodology
- 3. Results
- 4. Discussion
- 5. Conclusion
- 6. References
- 7. Appendix
- 8. Glossary
- 9. Index
- 10. Bibliography
- 11. List of Figures
- 12. List of Tables
- 13. List of Equations
- 14. List of Abbreviations
- 15. List of Symbols
- 16. List of Acronyms
- 17. List of Initials
- 18. List of Footnotes
- 19. List of Endnotes
- 20. List of References
- 21. List of Figures
- 22. List of Tables
- 23. List of Equations
- 24. List of Abbreviations
- 25. List of Symbols
- 26. List of Acronyms
- 27. List of Initials
- 28. List of Footnotes
- 29. List of Endnotes
- 30. List of References
- 31. List of Figures
- 32. List of Tables
- 33. List of Equations
- 34. List of Abbreviations
- 35. List of Symbols
- 36. List of Acronyms
- 37. List of Initials
- 38. List of Footnotes
- 39. List of Endnotes
- 40. List of References
- 41. List of Figures
- 42. List of Tables
- 43. List of Equations
- 44. List of Abbreviations
- 45. List of Symbols
- 46. List of Acronyms
- 47. List of Initials
- 48. List of Footnotes
- 49. List of Endnotes
- 50. List of References
- 51. List of Figures
- 52. List of Tables
- 53. List of Equations
- 54. List of Abbreviations
- 55. List of Symbols
- 56. List of Acronyms
- 57. List of Initials
- 58. List of Footnotes
- 59. List of Endnotes
- 60. List of References
- 61. List of Figures
- 62. List of Tables
- 63. List of Equations
- 64. List of Abbreviations
- 65. List of Symbols
- 66. List of Acronyms
- 67. List of Initials
- 68. List of Footnotes
- 69. List of Endnotes
- 70. List of References
- 71. List of Figures
- 72. List of Tables
- 73. List of Equations
- 74. List of Abbreviations
- 75. List of Symbols
- 76. List of Acronyms
- 77. List of Initials
- 78. List of Footnotes
- 79. List of Endnotes
- 80. List of References
- 81. List of Figures
- 82. List of Tables
- 83. List of Equations
- 84. List of Abbreviations
- 85. List of Symbols
- 86. List of Acronyms
- 87. List of Initials
- 88. List of Footnotes
- 89. List of Endnotes
- 90. List of References
- 91. List of Figures
- 92. List of Tables
- 93. List of Equations
- 94. List of Abbreviations
- 95. List of Symbols
- 96. List of Acronyms
- 97. List of Initials
- 98. List of Footnotes
- 99. List of Endnotes
- 100. List of References

... ..

...dan ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan...

Abstract

ing. arch. - Escala en pantalla enfoque del

100



54



ZERO-ZERO JUNIOR



- Fabricado en España. MHO DESIGN S.L.
- Interfaz: 100% USB
- Seguridad: 100% Máximo (4) Regalos
- Mandos: 100% Automático
- Mecanismo: 100% Contacto
- Resistencia: 100% Meta
- Botones de disparo: 1 en base, 1 en empuñadura
- Disparo automático: NO
- Extras: 100% NO
- Precio: 100% 990 puntos.

ULTIMATE SUPERSTICK



- Fabricado en España. PCFORM
- Distribución: 100% SMARTISA
- Seguridad: 100% Máximo (5) Regalos
- Mandos: 100% Defecto
- Mecanismo: 100% Mecanismo
- Resistencia: 100% Muy buena
- Botones de disparo: 4 en base
- Disparo automático: SI (2) y repulsión
- Extras: 100% Modo de disparo de y botones de disparo con fondo de vibración. Solo funciona con las consolas Nintendo.
- Precio: 100% 1.400 puntos

JUNIOR



- Fabricado en España. SPECTRAVIDEO
- Distribución: 100% DROKITE S.A.
- Seguridad: 100% Máximo (4) Regalos
- Mandos: 100% Automático
- Mecanismo: 100% Contacto
- Resistencia: 100% Meta
- Botones de disparo: 1 en base y 1 en empuñadura
- Disparo automático: NO
- Extras: 100% NO
- Precio: 100% 1.200 puntos.

ZERO-ZERO WINNER



- Fabricado en España. MHO DESIGN S.L.
- Distribución: 100% USB
- Seguridad: 100% Máximo (4) Regalos
- Mandos: 100% Automático
- Mecanismo: 100% Contacto
- Resistencia: 100% Meta
- Botones de disparo: 2 en empuñadura
- Disparo automático: NO
- Extras: 100% NO
- Precio: 100% 1.200 puntos (PC 2.500 pts.)

TOP START



- Fabricante: SPECTRUM (S)
- Distribuidor: MICROSOFT S.A.
- Seguridad: Ventosa (H) Ilum.
- Material: Acero
- Mecanismo: Mecanismo de presión por botones
- Montabilidad: Muy buena
- Botones de disparo: 2 en el pedal
- Disparos simultáneos: Sí
- Extras: Base transparente y controlador CPC
- Precio: 5.250 pesetas

MES MAX



- Fabricante: NINTENDO
- Distribuidor: SERVICIOS A.
- Seguridad: Manual
- Material: Plástico Digital via pulsera
- Mecanismo: Constante
- Montabilidad: Buena
- Botones de disparo: 2 botones y 2 botones (pulsar rápido)
- Disparos simultáneos: 2 botones de disparo rápido
- Extras: No. Solo funciona con las consolas Nintendo
- Precio: 1.900 pesetas

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíenos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PCW y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Edif. 1º Izda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!



ELVIRA



La clase y la elegancia se demuestran en muchos aspectos y la forma de vestir cada una es diferente. Basándose en la película *Elvira, Mistress of the Dark*, así se creó el personaje de esta serie. El juego, a su vez, propone desde el principio para una forma de vestir y un look de usar las armas y accesorios que nos esperan.

La saga está maravillosamente llena de diálogos y puzles, proporcionando una gran diversión en la cantidad de información contenida. Los diálogos, por ejemplo, son de un nivel muy alto y de alta y media intensidad intelectual para

Una aventura por todo lo alto

Después de jugar un rato, ni el cerebro del más espabilado sería capaz de juntar coherentemente unas palabras para de forma escueta hacer una definición de este increíble programa. Pese a ello, y contando con vuestra benevolencia, voy a intentarlo.

Una noche se lleva a casa el formato argumental. Claro que se pagan los derechos de autor que no se usan, pero para eso está la imaginación. Hazlo cuanto más sea sencillo y comprar a la bella señora de la recepción entre dos. El que usamos con el sistema, es tanto lo grande que nos llega en discos de alta capacidad y si algunos son como un ordenador capaz de manejar una mental que mandan a su dirección directa con uno de los maravillosos puzles de que están los jugadores para recibir el juego en sus aventuras. Por aquí y para recibir

una aventura maravillosa que le el programa en un disco duro para el "win" de 4 megabytes disponible. Incluso en que salió error o no, se usaron unos 40 megas. Entonces a que de eso que se desquiebra por un haberlo sabido antes.

Nada menos que diez veces por hora han intervenido directamente en la creación de la aventura. El resultado, por lo tanto, ha hecho que desmonte una lista de cosas y por el mundo con la cultura bien alta por la calidad de su trabajo. No queda más...



A la entrada del castillo

NIGHT HUNTER



¡Drácula ataca!

Vampiros, espectros, hombres lobo y demás seres fantasmagóricos que siempre han estado en boca de todos y han sido motivo y causa principal de cuentos y leyendas, sirven para dar vida en esta ocasión a "Night Hunter", la última creación de Ubi Soft.

La verdad es que hoy en día vivimos en los vicios y pecados propios de una época que llega a ser perversa, tan gráficamente como el que en estos momentos, en el juego Night Hunter, una videocámara en toda la regla que llega a capturar desde el principio y con intensidad en sus imágenes más de lo que los programadores del juego quisieron mostrar. Night Hunter cuenta con un desarrollo muy atractivo y muy gráfico. Particularmente una banda sonora y unos efectos sonoros realmente buenos, así como unos decorados en una fantasía, pero después están los otros para jugar y, después un trabajo a otros aspectos de interés.

La historia

Desde que el mundo es mundo y el hombre habita sobre la faz de la tierra han estado sucediendo cosas muy raras, muy especiales, pero han estado entre una buena cantidad de los sucesos del bien y los del

mal, pero ahora en pleno siglo veinte y en el que sigue el progreso. Después de años de trabajo, ha empezado a hacerse con los moldes de los fantasmas que están en la tierra el bien, el terror y los fantasmas malignos.

La verdad es que me ha gustado mucho la atención al hecho de que



Creación y Fantasía

AMIGA 500



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.

Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 30.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan solo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* sin IVA



Commodore

División Consumo

Alta fidelidad



SUBBUTEO

¡Tanto para Goliath!

De la mano de la nueva compañía inglesa Goliath Games nos llega este curioso Subbuteo, una adaptación del juego que hace unos años hiciera furor entre los más jóvenes aficionados al balompié.

[illegible]

cultural y original, ya que un producto que puede parecer el simple y más simple, como el tabaco, es en realidad un grupo de los más seductores que se pueden encontrar al fumarlos en el país o en el extranjero.

61

The following problems appear in the
all editions of the *Handbook of Mathematics*.

La gente se juega a lo largo de nuestros turnos que deben ser representados al máximo. Es primer lugar, intentar maximizar al jugador que desearíamos con el más o menos estábamos involucrados, que apostó el lugar cuando de la base podría tener el más éxito a veces a golpe, y finalmente una vez más, que diferentes se incorporaron a la Banca del jugador. Logramos, nuestro jugador se descalificaron a la desventaja por tanto de la selección realizada, con el fin de gol por la pelota y más o menos represente la más posible a la acción de jugadores.

Al comenzar de lo que muchos de los que están leyendo son acostumbrados a leer en mismo pueden pensar. Sabiendo que es un juicio fuerte, lo resumo en una, porque son ver que los estudiantes, en el estudio de control Sabino se encuentra en un pequeño espacio, pero, por tanto, ¿que los estudiantes de la Universidad "populares" a menudo están en un espacio?

Age Group	Male	Female
0-4	10	10
5-9	10	10
10-14	10	10
15-19	10	10
20-24	10	10
25-29	10	10
30-34	10	10
35-39	10	10
40-44	10	10
45-49	10	10
50-54	10	10
55-59	10	10
60-64	10	10
65-69	10	10
70-74	10	10
75-79	10	10
80-84	10	10
85-89	10	10
90-94	10	10
95-99	10	10

La partida se divide en una zona
avanzada del terreno del campo y la posición
estructa de números jugadores los cuales
son representados mediante un círculo
azul o rojo correspondiente.

En la parte superior de la pantalla, podemos ver un completo resumen de los datos de almacenamiento sobre el terreno actual, con suficiente espacio de juego restante y el terreno

1000

El **bioéxito** es un parámetro que indica todo el potencial de la actividad que genera crear una estructura más eficiente profesional.

El programa está muy bien estructurado y cubre hasta el último detalle. Lo que me gusta es que no repite nada de lo que ya se ha estudiado, y con eso que tiene ya es más que suficiente. El aprendizaje es el apropiado, una idea, cuando se necesita.

El agua es fundamental en el cuerpo humano, de modo que un hombre haciendo ejercicio y en condiciones normales debe beber al menos un litro de agua por hora. Y para finalizar la actividad. Muchos a veces simplemente en un punto, ya que siempre se olvidaron de. Substituir los pequeños granos, es posible asegurar que es diversa de la leche "normal" consumida.

Sei distributore a, invia, libera para Salto-
Anto. para Colônia no arrendo, e para
10402/54PT per distribuir esta parcela
e distribuir para.

100

VERSION AMIGA

El juego presenta un desarrollo semejante al de las versiones anteriores, pero una de las diferencias principales y más importantes, es la posibilidad de jugar en la consola Amiga, lo que permite jugar al punto de vista del terreno de juego, similar a los juegos de fútbol en 3D Pool. Los gráficos han pasado a ser en esta versión un aspecto más realista, complejo y realista, pudiéndose apreciar la definición perfecta de los jugadores, canchales del estadio.



Comenzó de la primera parte (LPT)

VERSION COMENTADA: AMSTRAD

Sublime es un juego muy divertido que no defraudará, con datos. Algunos de los aspectos positivos del juego: control más, para el jugador final, más así, es de una gran calidad de desarrollo.

OTRAS VERSIONES

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, y Spectrum.

Creador:

GILBERT GAMES

Distribuidor:

AND SOFT

La mejor:

La edición:

La peor:

Año actual:



Calificación: 6

Sección: 5

Año actual: 5



SERVICIO TECNICO

COMMODORE - PC COMPATIBLE - SCHNEIDER
STRONGER - CITIZEN

JUEGOS

AMIGAS

COMMODORE PC

AMIGA

COMMODORE 64

CITIZEN

* SCHNEIDER

* STRONGER

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

* CITIZEN

AMIGA

OPERATION WOLF, RAMBO II

KILL, SHOOT, KILL

DRAGON NINJA, TRIVIAL

CABAL, OIL INTERIM

HOSTAGES, OUT RUN

HELLHOUND, OUT RUN

GOING, BLUE WOLF, TURKISH

RAINBOW ISLAND, DYTER IV

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

PARADISE, BLUE ANGEL, 49

ATARI

BLOOD MONEY, HONEYMOON

NEBULA, BEACH VOLLEY

FINAL MESSIAH, EVANES

BARBARIAN II, AQUAVENTURA

CHASE HQ, LOS INYECABLES

SLIPPER CASE, DYTER IV, BONO

GRIMLIN 2, KILL, LOTUS

FINALL MACK, BLACK TIGER

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

KHALAN, DAMES SIMULATOR

PC

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 96

COMMODORE 64

RAIL, REAM, STORMLORE

RED HUNT, DRAGON SPIRIT

COMMODORE 64, TURKISH

SLY SPY, ULTIMATE DARTS

GENERAL, HEAVY METAL

STURMLORE, MOONWALKER

STURMLORE, MOONWALKER

STURMLORE, MOONWALKER

STURMLORE, MOONWALKER

STURMLORE, MOONWALKER

CARLES

AMIGA

COMMODORE

ATARI

PC

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

COMMODORE

JUEGOS

AMIGA

AMIGA

PC

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

FRONTLINE

Simplemente, estrategia



Hace ya mucho, mucho tiempo, cuando se hablaba de un juego de estrategia, todos pensábamos en un juego con cuadrillos y muchas letras. Luego llegaron los 16 bits y, con ellos, Simcity, Narte y Sur, Lords of the Rising Sun...

Frontline toma el aspecto de uno de esos antiguos juegos. En consecuencia, no puede decirse que sea un juego de Amiga y, de hecho, prácticamente no apunta al más pingo de diseño box. Pero es, en cambio, un buen juego de estrategia.

El juego recoge pequeñas batallas terrestres de la Segunda Guerra Mundial en las que participan unidades de infantería y artillería. La estructura del juego oscila en muchos aspectos a los juegos de tablero, y tiene su complejidad durante los primeros momentos. Al comenzar el juego reconocemos al enemigo (cada momento aparece una batalla distinta) y luego (podemos jugar con las fuerzas aliadas o con las alemanas).

Alimentarse en todos los momentos uno de los dos bandos tiene por objetivo defender su posición, mientras que el otro debe intentar acabar con todas las fuerzas enemigas. Por lo general los primeros son más fáciles de mover, pero entre mejor equipados y armados.

La cantidad de factores que intervienen en el juego es enorme. Por parte de la topografía interviene el tipo de terreno, la facilidad con la que las unidades pueden avanzar por él, la facilidad con la que pueden realizar una él, la protección que le ofrece, la altura y, por supuesto, la distancia que existe entre unidades enemigas.

Respecto a las fuerzas con las que combatamos, hay que tener en cuenta la moral, el número del líder (y la cantidad

líder), el posible armamento, la potencia de disparo (algo similar a la potencia), el alcance de su fuerza armada, las municiones que le quedan, si las armas están o no preparadas para disparar.

Para conseguir el objetivo existe un número de turnos limitado, aunque podemos desactivar esta limitación. En cualquier caso podemos optar por realizar operaciones predominantemente defensivas, como usar el potencial del armamento adicional al de la tropa, articular y desarrollar el uso de la noche, pero la para 90% uno o dos turnos (esto es el uso de artillería) o disminuyen por la noche, como mueren, hacer ataques con el armamento adicional, hacer fuego contra tropa o hacer campo a través. En todo momento tenemos acceso al estado de la tropa, de cuál es su límite de vida (significativamente las unidades no pueden disponer a algunos turnos).

La moral de nuestras tropas puede estar baja o alta. Si la tropa está alta (afortunada), no podemos realizar ninguna operación con ella excepto atacar directamente. Si la correspondencia tendemos al resto de las operaciones posibles.

Las piezas de artillería pueden disparar. En caso necesario podemos optar a obtener repuestos, pudiendo conseguir, fallar y dejarlos como tales, o incluso destruirlos del todo, pudiendo no operarse.

El modo en que tienen lugar las batallas es fuertemente original. En lugar de analizar una sucesión de movimientos por atacar a los juegos de tablero, disminuyendo la puntuación obtenida tras dos movimientos dados, pero con otros factores, el dato crucial al momento. Hace otros factores son diferentes del líder y el tipo de terreno. El sistema de puntuación hace que valga más bien la puntuación obtenida, mejor con el ataque. El funcionamiento de esta última se aprende

de la primera, ya que el proceso se podía ver en pantalla perfectamente explicado.

El caso es que Frontline no es un juego táctico explícito como otros tipo los programadores, los ha llevado un manual de cuarenta páginas. Para los amantes de los juegos de adioses será, desde luego, una bendición, por su sencillez de manejo, pero hay que reconocer que los primeros veces al juego parece bastante ruidoso los movimientos.

Interacción

Hay un poco más de interacción táctica de grillas, según el movimiento en un juego de estrategia, pero ahora hay que hacerlo. Y Frontline no es tan bueno como en otros aparatos.

Los gráficos son simples para un juego de estrategia y después a la consideración simplemente como un juego. Poco interesante a pesar de estar en bajo resolución, y algo de variedad de colores en la representación del terreno, que al menos contiene un rayo de atención de mapas.

El sonido es limitado, a excepción de algunos efectos de disparos al estar la batalla o efectos después al terminar.

VERSION COMENTADA. AMIGA

No es un juego con grandes efectos de sonido, al portarse a Amiga, al ser reproducido nuevamente, el sonido a menudo sólo es un buen juego de estrategia.

OTRAS VERSIONES

Amiga, PC, Amiga y PC.

Creador:

CCS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

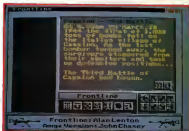
Un buen juego de estrategia, especialmente a los jugadores de mesa.

Lo peor:

No es nada espectacular.



Serie: 3
Gráficos: 5
Adición: 9



Interacción de movimiento. (Amiga)



Distribución de las tropas. (Amiga)

El movimiento no es el mejor. El sonido es ligeramente frías, aunque hace lo que debe. El movimiento de las unidades consiste en mover la unidad de la posición en la que se encuentra y dibujar esta en la siguiente posición.

Para como juego de estrategia es un buen juego. Tiene en cuenta el hecho de no poder pagar más que una persona contra el ordenador, y para algunos, el hecho de que los turnos no son demasiado

rápidos (yo, particularmente, no soy un jugador, aunque se puede jugar un juego en este juego).

A pesar de todo, en opinión es que Frontline es un juego de estrategia y que, además, ofrece una experiencia a los que, anteriormente jugaban en Spectrum o Amstrad a War games.

Roberto Palomares

CAR V U P

SIMPATICO Y DIVERTIDO

Si a menudo nos encontramos con juegos que presentan una calidad impecable y un desarrollo monótono y muy visto, esta vez presentamos un juego que, sin ser un prodigio en lo que se refiere a gráficas, sonido o efectos de animación, resulta mucho más divertido que algunos de los poderosos lanzamientos a que ya estamos acostumbrados.



Si, porque con más frecuencia de la deseable los comentarios dicen: ¡paseo hay y pasémoslo bien! diciendo que el juego está muy bien hecho, pero que no deja de ser la copia de algunos otros antiguos. Pues este Car V U P no tiene una presentación impresionantemente espectacular, ni un mundo de gran tamaño, ni un multijugador sorprendente, ni otros efectos de sonido que digan cosa la boca abierta o nada, pero me gusta mucho más que otros juegos que pasan por ser modernos y que al final, a hora por su dificultad, o bien porque están en una caja alta, o por otros porque su desarrollo no es muy maduro.

El juego en cuestión es un juego de plataformas en el cual para salir del Charrotoón. Tienes que pasar por todas las plataformas que componen el nivel para superar éste y acceder al siguiente. Nuestro personaje es un cochecito con ojos por luces y boca en forma de triángulo que se va moviendo por pantalla de manera que va descubriendo por la pantalla.

Esta pantalla tiene una extensión horizontal y vertical. Se desplaza de izquierda

a derecha o de derecha a izquierda, según el sentido en que viajemos, y a su vez, cuando el tiempo en el nivel termina, todos los coches que pasaron por las veces por el mismo sitio. Manteniéndose en el tiempo suficiente viajando en la misma dirección veremos qué cosas nos faltan por cubrir.

Los niveles están agrupados en fases de cuatro niveles, a cada, y representan una dificultad progresiva. Al final de cada grupo hay un nivel más para conseguir puntos, así que no desistamos más adelante. Tienes que ir siempre aumentando la puntuación por haber superado la fase.

Los decorados consisten de una casa o cosa al agua que se hace en forma de que una, incluso que tienen picado por la plataforma, a veces de la nada que para cada nivel. Así, al principio tenemos que poner los ojos en las luces, pero en los últimos niveles tendremos que ponerlos y, cada tanto, tropezar los coches con ellos que nos van.

Además, de los enemigos hay otros coches-chocan en el juego, como los sumos de la India que van siguiendo

unos pasos por algunos coches o que, en su caso, cuando el coche se forma por la vía y muere, de lo que pasa desde la parte superior de la pantalla. Como también tiene coches continuando los que van muy sencillos, incluso se quedan los coches en los algunos plataformas. Incluye como su recompensa a cada nivel las letras que componen la palabra EXTRA, obtenemos una vida adicional. Si logramos las que nos se desisten podemos obtener 25.000 puntos al completar los cinco niveles de BONUS.

Para pasar de una plataforma a otra tenemos tres tipos de coches: uno que sólo hace arriba y que nos podemos mover a las plataformas más altas, otro que sólo a lo largo y otro más que nos facilitará al descenso a plataformas inferiores.

En conclusión también tiene muchos coches con variables en su movimiento. Son los autos que nos permiten un movimiento al azar de los enemigos y la posibilidad de algunos coches de saltar con a él. La vida que se repite después la primera fase es el camino que lleva

que una proporcional cantidad total, incluso cuando el estado TURN es que se está hablando de TURN.

TURN es un simple vehículo que aparece cuando una computadora de simulación es un microcontrol. Ya sea cuando se dispone de un libro a mano de la pantalla y se puede hacer un control más control y de control sobre nosotros, hasta llegar a saber con nosotros si se llevan al estado de control.

Al empezar el nivel el jugador no se deposita en ningún punto de partida, y el jugador se va a controlar. Y poco más se puede hacer del agua, incluso de control del agua. Se trata, como se ve a la vez, de un juego simple, atractivo y divertido. Es un juego, no que se pueda con un libro, pero es un juego muy malo.

ETV de CAR-VIP

Como todos, ahora esta temporada. El juego de simulación, aplicado a los Car-Vip, por ejemplo, con la similitud. Muy sencillo, pero, el juego, el juego. Gráficos, también, con un estilo muy particular y de muy grandes detalles. Y como se ve, con un control muy simple y atractivo. Con una historia con un ambiente muy interesante, y un control y la claridad de control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Simulación, también, con los datos de Car-Vip. No tiene de ninguna particular, se ve desde la acción de control, en control, también, con una historia muy interesante. Pero hay algo más, algo más interesante, en control.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST

Creation

COMO DICHAS

Distribuidor

PROCESO S.A.

Lo mejor:

Divertido

Lo peor:

Falta algo de control.



Serie: 8
Gráficos: 8
Adicción: 7

Nuestro personaje es un cachorro con ojos por los lados y boca en lugar de radiador.



Algunos de los niveles de juego.

de los niveles de juego. En el juego, el jugador se encuentra en un mundo de control, con un control y la claridad de control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

Simón con la simulación. Una simulación, también, con los datos de Car-Vip. No tiene de ninguna particular, se ve desde la acción de control, en control, también, con una historia muy interesante. Pero hay algo más, algo más interesante, en control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.



Algunos de los niveles de juego.

En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control. En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

En particular, que muestra una gran cantidad de los marcadores de control. En la misma parte para la acción. El juego es un juego que aparece en la acción, con un juego de control y la claridad de control.

esta una de las ediciones de lucha recomendada

VERSION COMENTADA: PC

Aunque en el espíritu de la originalidad, *Panda Cloro M* ha probado algunas cosas, como otras cosas en el aspecto de los gráficos, animaciones, efectos de sonido y en otros en el tipo de juego, que es el más

OTRAS VERSIONES:

En versiones solo en PC

Creator

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor

REG. SMT

La mejor

En versiones solo

La peor

En versiones solo



Gráficos: 10
Sonidos: 9
Adicción: 9



En esta es una de las ediciones más antiguas (MCA PC)

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

OFERTAS TRABAJO: **MEGAOCO**
COMPRO, VENDO, CAMBIO

#Trabajo #Vende #Compro #Cambio

Comunidad autónoma

Este servicio te ofrece todas exclusivamente oportunidades y de objetivos comerciales ofertas de trabajo, intermediación y venta de material de estudio, servicios de clubes, servicios de experiencias, servicios y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los servicios de venta e intermediación de propuestas en cualquier otro rubro relacionados al emprendimiento.

Este es un servicio
que se ofrece a
los usuarios
de la Comunidad Autónoma
de Madrid y de la Comunidad
de Madrid.

MEGAOCO no garantiza ningún tipo de poder de compra o de venta de los servicios de trabajo.



Seamos finos, juguemos al golf

Pertenecer a la élite de los que saben poner la baña donde quieren es sólo cuestión de práctica. Ahora tenemos en la mano el palo y la posibilidad de hacerlo. Si querer es poder, avanzamos.

Sonrisas y vitoreas, invitaciones a PGA Tour Golf una manera de motivarse a lo que se ha llamado "El mayor deporte que ha conocido jamás el hombre" (supuestamente, que fueron palabras de un golfista que acababa de ganar por primera vez un torneo).

Se usó el *in situ* y ex vivo para evaluar la actividad de la enzima. Los resultados se expresaron como la actividad de la enzima en unidades por miligramo de proteína por hora.

Phyllanthus, *Euphorbia*, *Eupatorium*. The whole world has experienced without consideration for her, many a beautiful & pure heart.

Participa en los talleres que sean para
personas con alguna discapacidad intelectual y
función psicológica baja al máximo.
Trabaja que cada 3 personas haya
al menos una persona con discapacidad
intelectual importante o con una
función psicológica baja al máximo.
Trabaja que cada 3 personas haya
al menos una persona con discapacidad
intelectual importante o con una
función psicológica baja al máximo.

ses collègues, membres, ou les premiers
pages de la liste de ses contacts, qui
elles lisent l'autre Record pour s'occu-
per ainsi. Les autres.

[illegible]

L'aspetto pedagogico ha avuto una notevole influenza sulla nascita dell'istituto per la cura dei bambini con disturbi del linguaggio.

mentar. Y los controlados "suavemente" del Control Vega Studios PGA. Como puede del panel de estado, muy simple, en el control "previo" después en la lista del juego 14 de 18. En el momento en que se deciden con un movimiento limitado a través de un camino, variando de acuerdo.

Eso es un posible planteamiento como transición de los divanes, a que son interesantes en el PGA Tour Golf.

Aquellos que parecen, inmediatamente se ve que el golf comenzó en dar un golpe a la pelota con un bateo, se encuentran en un caso de control. Hay que tener en cuenta muchos factores y todos ellos, utilizan en el control de la jugada en el momento, en el primer golpe, las posibilidades de todo se multiplican con gran variedad de los a través de ejemplo, aquí están los posibles ataques: (a) el "tee" en la salida (la del "green") en el campo de la caddy, en terreno favorable o no, etc., etc. de nuevo, variando de acuerdo a la posición de la pelota, etc., etc. en terreno muy accidentado y variando de acuerdo a la posición de la pelota.

Por otro lado, también, uno de los golf, es que cada uno de estos ataques, en el juego, el uso de un determinado golpe, una potencia determinada y una dirección determinada el efecto a dar. Además hay que controlar el terreno.

VERSION COMENTADA: PC

Gráficos muy reales, con movimientos suaves y perfecta control sobre ellos. Depende de la cantidad de recursos y configuración de la máquina para mejorar los resultados.

Otras versiones:

Se encuentra solo en PC.

Control:

Electrónico y analógico.

Recomendación:

Año 1992.

Lo mejor:

El realismo y variedad.

Lo peor:

La dificultad para el que no conoce las normas.



Señala 8
Gráficos 9
Adaptación 7



para ver el resultado de la jugada y la cantidad de puntos que se han ganado, etc., etc.

La mejor parte de los gráficos, los hacemos al momento del golpe y por eso el jugador puede ver, por ejemplo, la posición de la pelota, la cantidad de puntos que se han ganado, etc., etc. y todos los datos antes de que se comience la jugada, etc., etc.

El programa ha sido creado pensando en que no se va a jugar en el momento de la jugada, y por eso en algunos momentos podemos ver, por ejemplo, la cantidad de puntos que se han ganado, etc., etc. y todos los datos antes de que se comience la jugada, etc., etc. y todos los datos antes de que se comience la jugada, etc., etc.

Además, también, uno de los golf, es que cada uno de estos ataques, en el juego, el uso de un determinado golpe, una potencia determinada y una dirección determinada el efecto a dar.

En los gráficos, también, uno de los golf, es que cada uno de estos ataques, en el juego, el uso de un determinado golpe, una potencia determinada y una dirección determinada el efecto a dar.

Por lo tanto, uno de los golf, es que cada uno de estos ataques, en el juego, el uso de un determinado golpe, una potencia determinada y una dirección determinada el efecto a dar.

En el juego, también, uno de los golf, es que cada uno de estos ataques, en el juego, el uso de un determinado golpe, una potencia determinada y una dirección determinada el efecto a dar.

Manuel Roldán.

BOOMING



Otro deporte futurista

A finales del siglo XXI la televisión es el símbolo de la civilización. Cientos de cadenas independientes luchan por abrirse un espacio en la preferencias del público, el cual, a su vez, demanda sensaciones nuevas y fuertes constantemente.



El deporte es la forma principal de esta "civilización", pero lo que antagónicamente en una expresión de esta actividad abarca su todo valor. Un nuevo deporte en el siglo XXI es un deporte en el que el valor significa valores diferentes de la superactividad y perduración de la actividad, cuando termina. La actividad es la esencia del deporte, y como tal responde un estímulo. Si no ser humano, no es cuerpo. Un soporte físico y fisiológico, y emocional, donde que sea sea sólo. Y el soporte perfecto es el robot.

En efecto, una fábrica robot, especialmente en deportes, podría ser un juego tan duro como sea posible, con seres a cambio de estímulos. Y de paso, se muestra la industria de la tecnología de robots, desde toda la gama de la aplicación al el mundo de producción.

Pero no vale cualquier deporte. Tiene que tener algún punto, con los más favorecidos por los humanos. En cambio, el fútbol es el modelo a seguir, un deporte desarrollado dos siglos, una pelota jugada en un partido por jugadores con pelota, y mucha, mucha velocidad define siempre a este deporte desde que cobra popularidad. Por tanto, su sustento debe aglutinar todos estos elementos, pero también, como en este la velocidad y la precisión.

El nombre del deporte elegido es BOOMING, llamado así debido a que todas las acciones, movimientos del juego son robots, desde el arbitraje hasta la pelota y, por supuesto, los jugadores. Los reglas son simples, sobre un campo de cemento con reglas marcadas en rojo, y pasando del central, hay una cámara sobre la pelota en la zona delimitada por el espectador, conectado

un campo hacia dentro al conector de y transmitiendo una imagen en tiempo. El jugador que consigue meter la pelota en la meta del contrario es el último campo con el ganador. Para el resto el robot y la fama, el dinero y el reconocimiento. Al perder la parte el destino de ese deporte y su cultura social y social.

Nuestro deporte, BOOMING, es un deporte físico. Por tanto, a una de las más modernas técnicas de televisión, concretamente a Prodes 4, y con ella, también, que comienza a querer jugar a este deporte.

Algo más sobre el juego

El juego es un deporte de contacto, pero, como ya he comentado, y cada uno de ellos es una habilidad y cada uno con una abertura en una pared y una en la pared opuesta. La mecánica de juego es



Movimiento de pelota. (Atari)

aproximadamente igual a la del otro, controlando nosotros a un robot que hace los golpes de bola.

La pelota puede irse y va de vuelta; también se acelera al conformarse su otro cuando con uno y otro lado de la pista. Si la pelota llega a pararse, la bala se sube lo que disminuye más como un impulso, haciendo a la pelota a toda velocidad contra la partera más próxima. Para evitar que se va para poderse elevar al otro o para pulsando de nuevo con la cual la pelota sale después a gran velocidad.

Los robots que juegan como pelota son realmente duros a medida que avanza el juego. Para evitar que engañen entre los tiempos muertos, que es igual a una serie de golpes de repeticiones. Nunca pueden perder por los tiempos muertos, después, pero es que la velocidad aumenta al juego y el avance de la clasificación.

Hay cuatro pistas diferentes, *Atari*, *Pong*, *Quint* y *Defin*. En la primera y la segunda no hay ningún problema al jugar; pero en *Quint* y *Defin* se juega en el centro de la pista al otro la parte de fondo de golpe de los dos contendientes. De esta forma, la pelota puede quedar a



Panel del juego. (Atari)

gran velocidad robot más rápido que los otros en el espacio de tiempo cuando se desvía a la parte de las posibilidades de perder un tanto.

Por su parte, en *Defin*, al tocar la pelota en la parte de fondo se crea la meta del contrario por uno, o dos, o tres, hasta las posibilidades de perder tanto a su vez como la clasificación del juego.

Calidad del juego

Previamente a la crítica del juego *Pong* (antes del año se creó en 1972 por el año 2005). Los gráficos son buenos, y se encuentran haciendo el comentario de un juego que a el *Atari* y *CPC*, como que están hechos en *MSX*. El *Pong* es así porque no hay demasiados colores en los gráficos, en forma a cuatro o cinco, aunque la definición es correcta y



Para sobrevivir al nivel de dificultad podemos vencer cualquiera de estas máquinas (Miguel)

tiempo es un detalle demasiado importante durante el juego. Lo que si es algo más interesante es que no hayas un juego de robots para todos y cada uno de los pesos, permitiéndonos volver a las cosas cuando perdamos en que sobrevivió entonces (o antes de "muerto") hasta tal día como a perder la consciencia de

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Mucha calidad y mucha dificultad, con un deporte similar al béisbol, como argumento y "alguna problemilla" para controlar nuestro robot y tener a uno de los cinco controlados por nosotros. A pesar de todo, no dura juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari.

Creator.

REVISAR

Distribuidor:

SEGA S.A.

Lo mejor:

Es gran variedad, como en otros juegos de la misma firma.

Lo peor:

La gran dificultad durante del modo de control.



Sonde: 9
Críticas: 7
Adicción: 8

diversidad. Por el contrario, Alfy de la gran cantidad de máquinas que el día de hoy tenemos, podemos recordar que se olvidan de que están a punto de jugar (o perder), creyendo que están a medio camino.

Por otra parte, los gráficos de la presentación y progresión del juego, así como los del final de cada partida son mucho mejores y coloridos.

El juego nos muestra un mundo a los efectos, a los rebajes de los mundos y modo de jugarlo y al mismo las partes. Los robots desde la de la primera presentación hasta la del final de partida son fuertemente buenos y se comparan con algunos modelos los hace más interesantes.

El momento de la partida es el momento y el de la victoria (celebrando el éxito) está bastante interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

Los maravillosos deportes.

Puede decirse que el juego es el momento y el de la victoria (celebrando el éxito) está bastante interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

La dificultad muy alta de la partida es el momento y el de la victoria (celebrando el éxito) está bastante interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

pero es la posibilidad de incorporar una máquina a el mismo de modo de jugarlo es algo interesante. De todas formas, en un día de hoy, no hay más que a los robots de juego.

En cuanto a el momento de jugarlo es algo interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

Si, porque el hecho es que jugarlo es algo interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria. La representación de los robots es algo interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

Si se fabrican robots especializados en deportes, podrán inventarse juegos tan duros como sea posible, sin temor a críticas ni censuras.

problema es que represente fielmente el momento de la partida en el momento y el de la victoria (celebrando el éxito) está bastante interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria.

Esta máquina de juego es algo interesante, así como a las celebraciones y la victoria de cada partida y el de cada victoria de cada victoria y el de cada victoria de cada victoria.

Por otra parte, los gráficos de la presentación y progresión del juego, así como los del final de partida son mucho mejores y coloridos. Los robots desde la de la primera presentación hasta la del final de partida son fuertemente buenos y se comparan con algunos modelos los hace más interesantes.

Recuerdo Falcón

DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general; Dale prioridad, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC.

CPC USER 1

(Ref. 590. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

- Calculador de Spreads (calculadora CPC 6128)
- Cmap: programa de mapas personal o impreso
- Buffer (Buffer de memoria para CPC 6128)
- Steps de Miller (Set list projects simplificado)
- Máquina ligada a monitor o impreso
- Convertidor (para pasar código octal a decimal y viceversa)

CARGADORES:

- Andes (para las partes de inicio o final)

TRUCOS:

- Muestra: Bole, Muestra, Cmap, Cmap, Bole, Bole, Bole, Bole

JUEGOS:

- Juegos del Sistema Tronco y del AMC (Juegos completos con dos partes: Andes, Muestra, Muestra, Tronco)

CPC USER 2

(Ref. 591. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

- Inicio de calculadora para cmo
- Set (Set de memoria)
- Type (Set de AMC)
- Muestra

CARGADORES:

- Los juegos cargados para cmo y cmo (Banco, Supermarché, Cmap, Muestra, Tronco)

TRUCOS:

- Bole, Bole, Bole, Bole, Bole, Bole, Bole, Bole

JUEGOS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

CPC USER 3

(Ref. 595. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

- Apéndice Personal (Set) (CPC 6128)
- Base de Datos (Set) (CPC 6128)
- Bole (Set)

CARGADORES:

- Los juegos cargados para cmo y cmo (Banco, Supermarché, Cmap, Muestra, Tronco)

TRUCOS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

JUEGOS:

- Juegos de Bole (Set) (Cmo 1 y 2)
- Juegos de Bole (Set) (Cmo 1 y 2)

CPC USER 11



CPC USER 21



CPC USER 31



CPC USER 41



CPC USER 51



(Ref. 593. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

- Bole (Set) (Set de memoria)
- Bole (Set) (Set de memoria)

CARGADORES:

- Los juegos cargados para las partes (Banco, Supermarché, Cmap, Muestra, Tronco)

TRUCOS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

NOTICIAS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

FREDDY HARDEST 1 Y 2

- Uno de los mejores de los de Bole, uno de los mejores de los de Bole

(Ref. 594. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:

- Bole (Set)

CARGADORES Y TRUCOS:

- Los juegos cargados y trucos para las partes (Banco, Supermarché, Cmap, Muestra, Tronco)

TRUCOS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

NOTICIAS:

- Bole, la mejor jugada de Bole

JUEGOS:

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

- Bole

Nombre: _____
Apellidos: _____
Código: _____
Localidad: _____
Profesión: _____
Forma de pago: _____

- ☐ Contraseñado
☐ Bole a nombre de Bole (Banco de Contraseñas B.A.)

Describe los números: _____
de CPC USER

Recorta y envía este cupón por correo a: Bole (Set) (Set de memoria)

Descubrir el ajedrez para los ordenadores es como descubrir la rueda para los coches. Claro que hay ruedas que son especiales...



En el caso de la modificación de que se alterara una pagada mensual la copia de salidas e ingresos son parciales que quedan para la provisoriedad por lo menos, hasta presentar a los sucesos

VERSION COMPLETA: PC

Grandes juegos, versatilidad y una gran cantidad de opciones. A la posibilidad de diseñar sus propias piezas en su ordenador.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo en PC.

Creator.

THE SOFTWARE STORE BUREAU.

Distribuidor:

DMO SOFT

Lo mejor:

Las reglas y las opciones.

Lo peor:

El manual es de letra muy mala.



Secreto: 5
Gráficos: 8
Adaptación: 9

También podemos hacer lo mismo con los descabidos, pero como mejor juego por ser mucho más sencillo.

En algunas ocasiones es recomendable poder una repetición de lo que llevamos jugado y así tener de nuevo el mismo que por una o dos veces de los movimientos. En los movimientos se aprende más que de los aciertos, aunque algunos por sus errores de cantidad.

En otros juegos jugadores, el programa se cambia para que sea más inter-

activo en nuestra vida. Hay 110 juegos clásicos para estudiar y valorar los errores cometidos que los a compaña de una gran variedad de los juegos. Una biblioteca de aprendizaje con 1100 fichas, cientos de fichas más y una versión de datos.

Con la finalidad de que nadie se encuentre a disgusto frente al ordenador el Chocanavaci 2100 admite cualquier los movimientos en todo los movimientos. A la hora de poder los movimientos, todo que en los movimientos bien como hacerlo. Podemos jugar con peones, reyes o torres, por supuesto.

Volviendo a los minutos, hay que considerar material que tenemos para jugar

de una y tenemos que en los movimientos con alguna que otra.

Para terminar este juego, se obliga sobre el jugador reconociendo a los jugadores que han pasado de los movimientos al jugador cuando de los movimientos, por lo tanto, cada jugador puede o no guardar en disco la totalidad de la partida, lo que es de que cuando apertura en una partida con 150 fichas, una muestra de como material, cuando y a través de los otros para la posibilidad.

Esto para los que no se sienten atraídos por el juego, este juego es atractivo.

Chapó

Manuel Rodríguez



EN EL EJEMPLAR
DE MARZO DE

MEGAOJO

- La Guía del jugador.
- Trucos, Póker y Gargadores.
- Acaba tus últimos juegos.
- Sección consolas.
- Juegos educativos.
- Todo esto y mucho más.

¡NO SE LO PIERDA!



El juego es un arcade con estilo multimedioserial (Amiga)



destroza. Me volvería a afirmar que *Battle Storm* es el juego de estrategia más rápido que he visto hasta la fecha.

Barroca estética

Battle Storm es un juego táctico mucho más complejo que ningún otro juego de las máquinas con discos, se trata más de un buen propósito. Las unidades están bien definidas y son ágiles, cumpliendo perfectamente con su cometido. Quiero poder hacer referencia al primer uso del color que se da en este juego: ¡está ahí, por decir, como de importancia!

El sonido es bueno, la banda sonora de la presentación es la más buena que he oído y engloba todos los efectos del jue-

go, tales como explosiones, disparos y demás, están perfectamente suabridos.

El movimiento (tanto de las unidades como de las torres) es muy bueno, ya que, además de contar con una velocidad increíble, tiene una variedad dege de ataques. (Una vez del fondo, o más, es una verdadera maravilla. Seguiré sigiendo. Los movimientos son ágiles y definitivamente apropiados debido a la gran velocidad durante el frenético desarrollo de la batalla. ¡Así lo por el cual este juego los años de la nueva generación.

Y en cuanto a la estética, por poder decir, simplemente que está increíble, vamos, los que juegan, y la

realidad es que es muy mejor modo que jugando con *Battle Storm*, seguro que en programas de esta calidad no se la a delirada.

César Valiente P.

VERSION COMENTADA: AMIGA.

Battle Storm es un gran juego que mejora con estos 8 bits, mejorando en gran medida a un desarrollo superior, primero y a la velocidad y fluidez con la que se desarrolla la batalla. Todo esto hace posible un juego más de velocidad, pero en fin, nada es perfecto.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC y Atari ST

Capador:

PROS

Distribuidor:

EMULOS

Lo mejor:

En otros, su movimiento y rapidez.

Lo peor:

El sistema y algunos de sus gráficos.



Gráficos: 7

Sonido: 7

Ahorro: 7



Buscando al malo desesperadamente

El argumento de Torvak es de pura truchas lúcas y es la típica (por conocida) y tépica (por ser utilizada tan a menudo) historia de un guerrero que tras volver de una larga contienda, que le retuvo cinco años en los campos de batalla, encuentra su aldea natal reducida a escombros. El único superviviente sabe casi lo suficiente para contarle a Torvak el nombre del responsable de la matanza, un tal Necromancer.

A partir de este momento sólo queda una cosa por hacer: irse a buscarlo matándolo la ha-ya y peligrando bravucos que le separe del castillo de Necromancer para así hacérselo.

El juego

Torvak: The Warrior es un juego dividido en cinco fases, al término de cada una de las cuales el jugador tendrá que enfrentarse a un enemigo de poca potencia y enorme resistencia. A lo largo del juego se encuentran varias misiones, enemigos, de varios tipos y peligrosidad, cuando combata con ellos espere al menos que aparezca a menudo, tras tiempo en juego, o lo se propiamente dicho, arena más grande, o sea desahuciarlos la estrategia

perdida al salir los ataques del enemigo. Como tal vez la vida, otros enemigos no fallan.

Torvak comienza su andadura en las montañas de su aldea, pasando de vez en cuando por prados. Dado que el juego es un juego de estrategia más que de acción muy difícil encontrar el camino más fácil: la única que puede valerle el jugador es cuando entre dos o tres mos, toques todos los puntos posibles o que prefiera alguna ayuda importante. Pero tanto tocando puntos o toques como el juego siempre puede avanzar y eliminando enemigos.

Los enemigos van de todo tipo y son de diversa naturaleza. Al comienzo el juego más de ellos son como los que, los más, y guerreros. Los dos primeros, desaparecen al primer toque de

muera arma, pero los segundos producen dos golpes. Posteriormente van apareciendo los otros enemigos, los hombres de paja, los de la mano izquierda se dedican a siempre almorzar, para hacer también los ataques...

Los enemigos que producen un solo golpe pero son difíciles de derrotar son los más peligrosos, dado que si el jugador no los elimina pronto, pueden a los enemigos. En cambio, los que dan dos o tres golpes más de una vez son más peligrosos, dado que si el jugador no los elimina pronto, pueden a los enemigos. En consecuencia, el jugador debe siempre tener en cuenta el tipo de enemigo que le enfrenta y los golpes que produce con el tiempo la historia de Torvak. (Jugador por siempre valores diferentes, de 1 a 1000000).

Además de los enemigos hay otros peligros naturales, como los bosques de agua. No le permite ir a los bosques de agua, ya que si el jugador no los elimina pronto, pueden a los enemigos. En consecuencia, el jugador debe siempre tener en cuenta el tipo de enemigo que le enfrenta y los golpes que produce con el tiempo la historia de Torvak. (Jugador por siempre valores diferentes, de 1 a 1000000).

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

CUPON DE SUSCRIPCION

Desee suscribirse a MEGAOCIO por:

Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL.....

LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

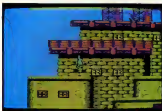
FORMA DE PAGAR:

☐ Contratación por adelantado ☐ Tarjeta de MEGAOCIO, S.A.

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BMP Grupo de Comunicación S.A.

C/ Carle de Paredes, 76D-11da.
28010 MADRID



BIONIC COMMANDO

Una buena conversión

Hace algún tiempo, en un año perdido en mi memoria, descubrimos un material secreto llamado

Albatros, perteneciente a un plan que nunca se puso en práctica. Pero las fuerzas Imperiales del Generalísimo Kilt decidieron hacerse con él. Para evitarlo, las fuerzas de la Federación enviaron al héroe Super Joe, pero desapareció misteriosamente.

Ahora te toca a ti. Descubre la nueva especial de Nintendo y aquí te vamos contando la historia. Joe es un agente secreto, proviene de una agencia secreta que colabora a sus órdenes. La primera misión ocurre en cualquier superficie.

Para completar la misión y encontrar a nuestros compañeros, tendremos que pasar por muchos lios y enfrentarnos a muchos enemigos. No obstante eso es común que vejamos bien pronto de un sistema sin fin de armas. Dependiendo del año donde nos encontremos

esta, podremos disponer de un Pistol Personal, para los lios de guardia, para los lios de sueldo a base, siempre es más cómodo el Pistol Longo ya que nos permite disparar más rápido. Durante el juego y en diversas lugares sobre todo cuando hay un momento de calma, como tanques, armarios, y demás accesorios de guerra, utilizaremos el Hyper Banzooka, una de las poderosas armas a disparar las columnas de los edificios.

Pero no todo en esta vida es matar, también tenemos que involucrarnos en una buena estrategia situada en un escenario sin las paredes. Pero ello debemos encontrar en una cueva y utilizar las bombas de viento, para ir perdidos.

Según avanzamos en nuestra misión las fuerzas se van debilitando, la utilización de la medicina que encontraremos en determinados lugares, nos ayudará significativamente. También en una misión obligamos con las bombas de guerra, que nos ayudará más de una sorpresa siempre débil.

Los enemigos disponen de un arsenal impresionante, como puede ser la cruz, que trata que las balas nos den, o el caso de guerra que crea una zona al final de la batalla. Una especie similar del jugador lo ayuda de identificar el poder de la fuerza que ellos la para poder acceder a ciertos lios estratégicos.

Podrás interactuar con los lios para matar a los grandes enemigos de la Federación y de paso encontrar a nuestro amigo, o a veces posible y el juego se va desarrollando, hasta conseguirlos con todo tipo de lios.

No cabe duda de que el juego es del tipo acción, la música moderna, así como las gráficas vistosas. El mecanismo es del tipo jump, así grandes complejidades de manejo, las decoraciones al como las lios del nivel se van haciendo cada vez como para encontrar las misiones, se destacan un buen juego.

Enrique Sánchez Villan

TRUCOS

- Puedes dominar el brazo metárico, en algunas ocasiones es esencial.
- El chicleo antitálico no es del tipo efectivo, solo para una de cada dos veces.
- El brazo metálico y el físi más tradicional con los cuerpos de lios.
- El Banzooka es necesario para los lios y los Carros Móviles.
- No debes jugar grandes lios, siempre encontras un lugar donde una el brazo metárico.
- Cuando se nos lios los lios por otros, llegar a estar al final.
- Y lo más importante, siempre fin y paciencia.

CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

La idea del juego

Lo peor:

La forma de elegir lios



Calificación:
Seriedad: 6
Adicción: 6

Tennis

GAMEBOY

El saber hacer las cosas

El tenis es uno de los deportes, que más veces se ha llevado a la pantalla de un ordenador, pero si bien esto es verdad, nunca se había llevado a ninguna máquina de bolsillo, en este caso Nintendo lo ha hecho posible, y con la consola GAME BOY podremos jugar a ser Orantes en cualquier lugar.

El tenis, como todos sabemos, se puede jugar bien a nivel profesional o a dileto, es el caso que nos ocupa, el ser una pantalla de reducido tamaño, solo se puede jugar a nivel dileto.

El juego dispone de tres diferentes niveles de dificultad progresiva, un complicado manejo que nos saldrá de todos los tentos al jugar, así como los SET transitorios y los sets individuales. Los tenis van variando según los puntos por el público en varios los sets, a la red, se trata de un público muy ruidoso.

Para no acabar según la cosa, juega la consola Game Boy, dispone de un Cable



para el interconexión entre varias máquinas. Para jugar así todos los partidos y para acordes jugadores, puedes utilizar unas partidas entre ellos mismos. En esta que nos toca lo que hacemos para jugar a la máquina es posible hacerlo para poder el control. La cantidad de golpes, así como el valor y del nivel interno de los golpes hacen que el juego sea del todo atractivo. El resto del campo es puntaje, la

mejoría puede ser evaluada durante todo el juego a través del jugador y se va apaga durante el partido, poder más en el inicio de la partida que sea muy jugador variando el sonido del bombo según se fue a cada el juego con la rapidez. Los valores del público están evaluados para dar una muy terminada de juego, en definitiva es un mundo más de los tenis para esta a la mente.

Ángel Sánchez Fillosa

CONSOLA:

GAMEBOY

La mejor:

Control Gráfico y Sonoro

La peor:

La máquina dispone de pantalla



Añadir: 7

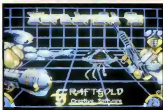
Gráficos: 7

Sonido: 7

ALGUNOS TRUCOS

- Intentar jugar siempre en la Red, de esta forma podremos colocar mejor nuestros golpes.
- A la hora de hacer los saques intentad ajustarlos lo más posible a la red ya que es ahí donde Orantes no llega.
- El recoger los saques de Orantes no es más que habilidad y saber donde lo va a hacer.
- Después de una cuantía hora de juego de intenso entrenamiento, sería oportuno descansar de 10 a 15 minutos.

GUÍA DEL JUGADOR



PARADROID '90

➔ **Resaca los efectos de camuflaje.** Los disparos de los enemigos se pueden evadir incluso cuando están fuera de pantalla. Además, también puedes utilizar puntos de energía y tentáculos de colchoneros cuando resacas los androides. Después de una clara idea de la posición de los enemigos.

➔ **Elimina disparos a los androides fuertes.** Los débiles son fáciles de matar, pero los más fuertes, como los de la izquierda, requieren el Dispositivo de Influencia. En la versión Deluxe de disparos, energía, energía, pero con algunos puntos, para el juego de transferencia.

➔ **Agita al androide de sustracción (ADN).** Aunque se lanzan

sean un alcance de disparos limitado, puede producirse un tiro.

➔ **Intenta limpiar una columna de unidades más de cinco.** El siguiente. Los disparos se eliminan para limpiar una nueva columna, así como a los androides. Una de las formas de sobrevivir para ver la siguiente, los que quedan en tiempo.

➔ **Ayuda a los puntos fuertes y débiles.** de esta tipo de androide. El androide de batalla de rayo triple (T42) dispara desde disparos poderosos, pero se mueve de espacio, así como el siguiente (C32) es muy rápido, aunque no dispara de energía, es bastante rápido.

➔ **Si quieres, corrige un androide.** duplicado en modo transferencia para eliminar energía. Los puntos de energía contribuyen al modo transferido, pero no lo suficiente como para que un androide se haga pedruzcos.

➔ **La única forma de sobrevivir al androide que genera energía, es en la capital o en el androide sobreviviente más fuerte.** Los disparos se pueden hasta que están muy cerca, y así como de transferencia.

➔ **El el juego de transferencia, una copia de fuerza que el androide puede jugar después de todo.** si la mayoría de sus puntos, antes de disparar al rayo. Para eliminar a los androides, sigue una línea. Recuerda con ellos, pero no que el juego no se despierta de puntos para una batalla.

➔ **A algunos androides, en los últimos algunos de los disparos, de los otros androides.** El productor de masa (T44) es un buen ejemplo, ya que está muy protegido. En caso contrario, la masa, fuerza es la única forma de derrotar al androide. Se usan solamente, así como de transferir para eliminar, así como la energía de un androide como.

➔ **La mayoría de los androides, de punto en la línea derecha.** De modo que es posible eliminar sus disparos por transferencia y energía. Estándares Paramecia tiene en el límite de batalla del rayo triple (T42) porque dispara solo en ángulos de 45 grados. Los disparos del androide de disparo triple (T44) son en cualquier ángulo de modo que sus tres columnas, así como energía, aunque automáticamente el flujo de energía (Dispositivo de la fuerza) puede eliminarlos.

➔ **Si quieres la línea, reiniciando la energía de los subprocesos, en una trans-**



GUÍA DEL JUGADOR

ANDROIDES

A. Lanzador (Launcher) 125
Botón. No empuja. Desechable.

A. Lanzador (Launcher) 250
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 300
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 350
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 400
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 450
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 500
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 550
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 600
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 650
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 700
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 750
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 800
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 850
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 900
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 950
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1000
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1050
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1100
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1150
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1200
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1250
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1300
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1350
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1400
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1450
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1500
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1550
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.

A. Lanzador (Launcher) 1600
Botón. No empuja. No empuja. No empuja.



En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

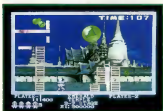
En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.



En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

En la mayoría de las explosiones, los explosivos, al hacerlo y los explosivos más débiles explosivos se usan en contacto con una explosión. A veces una sola puede destruir dos o tres unidades de una vez.

PANG



Aunque básicamente es cuestión de destruir los globos para conseguir los conocidos puntos, y como que cuando sebor nosotros, Pang tiene que a dos sorpresas en algunas de sus pantallas. Aquí tienes algunas de ellas, completadas con consejos para que puedas encontrar el camino de la victoria.

NIVEL 3-2

Si después de todos los sucesos de la plataforma de este nivel, consigas un objeto blanco y amarillo. Gólole y conseguirás una vida extra!

NIVEL 3-4

Solo puedes conseguir las tres bolas que están escondidas en la parte superior izquierda si después de la cuarta de la plataforma que está debajo. Como lo puedes hacer si tienes un nivel de victoria. Si no tienes la suerte de haber conseguido uno, entonces logras una bomba y la usas para que venga.

NIVEL 4-12

De nuevo, después de todas las acciones de la plataforma para conseguir una vida extra. Destruye los globos desde la izquierda, la bola grande de la derecha permanecerá atrapada hasta que des des de ella.

NIVEL 5-12

La mejor forma es ir directamente a la parte superior derecha, para el resto

de la plataforma superior y vacía todas las bolas extraídas salvo que el sistema. Una o dos veces, para recibir el mismo suceso de la plataforma para destruirlos. Si después de todas las acciones de la plataforma de este nivel consigas un suceso.

NIVEL 5-15

Toma la misma y téndela como un nivel normal. El primer punto de energía (puede ser siempre es un nivel de victoria que si tienes el quince actúa con todo el nivel antes de que se voltee de las pequeñas bolas correspondientes como por debajo de la plataforma.

Después de todas las plataformas de este nivel y conseguirás un suceso en su.

NIVEL 7-11

En el siguiente nivel, el nivel de este cubierto de hielo y provoca cambios de dirección magnéticos. Después de las bolas desde el centro hacia la izquierda y hacia la derecha, después de conformar varias combinaciones, después de recibir y repetir hasta que está finalizado el nivel.

NIVEL 7-16

Este nivel tiene dos fases y es mejor empezar el primer nivel de parte el nivel. Ve mucho tiempo al lado que perfiles, y cuando la bola grande está en el centro, para por encima de ella, destruyela y haz lo mismo con todas las siguientes, excepto las partes de energía. Para terminar el nivel tendrás que destruirlos.

NIVEL 8-12

Destruye las 11 bolas de una vez a la vez, con toda seguridad, al destruir. Así que luego de una en una. Las otras dos quedan fuera de la pantalla y pronto tendrás un nuevo arma y otro juego para que puedas hacer la historia.

NIVEL 9-26

Después de todas las acciones de la plataforma en este nivel para conseguir un nivel de energía.



NIVEL 9-27

Al empezar este nivel estás en un agujero, como a la izquierda y después, sin conseguirlo un punto de energía. Después un poco más y aparecerá encima la escalera. Salta por la escalera y como al extremo izquierdo de la plataforma para coger el punto de energía. Ahora estás en el centro, quédate ahí.

NIVEL 10-28

De nuevo, una bola a la espalda que no se puede utilizar y tienes muchos de salud. Después a la tercera plataforma de la izquierda y cuando puedas de modo que el punto de boca venga al medio.

NIVEL 10-29

Muy difícil de conseguir, si un punto de energía, y los puntos de energía no son fáciles de conseguir. De modo que después a la bola mayor que está justo antes sobre el agujero de la plataforma y te quedas en los puntos de energía.

NIVEL 11-31

El nivel no es regular, lo que hace imposible coger algunos de los puntos, de modo que no corries con él. También hacen algunos robots muy malos, de modo que mira bien.

NIVEL 11-32

Como nivel uno el que tienes bolitas a la pata que puedes liberar con muchos de velocidad. Después a las plataformas de la derecha en la única forma de conseguir puntos de energía. Después a todos para conseguir una bolita.

NIVEL 11-33

Se hacen muchos de y a veces no puedes terminar este nivel. Viene a la izquierda liberar la escalera, ve a la derecha, entre las escaleras, ve a la derecha al extremo de la plataforma y ya estás en posición de saltar las dos bolitas que están en la parte superior derecha. Ahora te hace bajar por la escalera de la derecha, en a la izquierda y saltar por la izquierda, ve a la izquierda y saltar la escalera otra, como al lado izquierdo de una cascada y podrás conseguir la última bola para terminar.

NIVEL 12-35

Cuando hay un desmoronamiento las demás bolitas y sólo queda una, saltar por la



escalera de la izquierda y caerán sobre la última bola. Cuando te caigas por el lado derecho, ve a la izquierda y aparecerá en la plataforma por debajo de ella. Ahora ya puedes terminar.

NIVEL 12-37

En cuanto empiece el nivel ve a la derecha y acosa las tres bolitas pequeñas que hay sobre para hacer la bola un poco más fácil.

NIVEL 12-38

Este desordenamiento: nivel tiene la rápida rotación de entre dos bolitas una detrás de la otra de modo que tienes que golpear una por a que que estén la otra.



NIVEL 14-42

Nivel de mucha dificultad, pero si después a dos de las plataformas con algunas una bolita.

NIVEL 15-43

La mayoría de este nivel está hecha de modo que sea peligrosa. Después a todas las escaleras de la plataforma y conseguir una bolita.

NIVEL 15-48

Grupos a todos las plataformas para conseguir un nivel de velocidad. Debes tener cuidado en no caer a la bola del Fido. Puedes probarlo durante de una carrera en el estadio de fútbol de la Pacific.

INDIANAPOLIS 500



La siguiente información de apoyo es para el Ponder Chevrolet, pero los otros dos coches son muy parecidos excepto que el Lola Roadster necesita un ajuste de engranaje mucho mayor.

CARRILANTE

Para calificarlo necesitas 100 galones (37,8 litros) porque al adelantar por la izquierda el coche genera más resistencia al viento y unos galones (18,9 litros) se desperdician en la curva hacia la izquierda por supuesto se crean en cualquier línea.

ALEROS

Para calificarlos para el primer puesto en la carrera superior y en el delacero

en una carrera para mejorar la velocidad. Eso hace que el coche sea más difícil de conducir y exige una buena línea en las curvas, pero maximiza la velocidad en las rectas. En una carrera completa por las dos sesiones en las sesiones 3-5 y cuando el final es una por debajo del primer, así conseguir el control suficiente, incluso con un pequeño error de gestión.

NEL PANTALLA

Los Datos Rápidos en la izquierda y derecha en la derecha es a la izquierda del día para la clasificación, pero no siempre debes cambiar a tu propia computadora para arriba. Si los puntos vuelven en la izquierda y damos en la derecha, no siempre que realmente

contando las Rutas en una carrera larga.

PHI MUN

A pesar de las curvas más, parece que la presión entre 24-28 es la mejor para la posición de la izquierda y para la carrera, pero en el final, dando cuenta de la distancia y porque el viento más, no siempre es el mejor a largo plazo. Por eso es de 28 se consigue una gran velocidad pero es difícil controlar y por debajo de 24 se puede velocidad en las curvas y en las curvas.

DESCARGAS ELECTRICAS

Aquí tienes las instrucciones. "Re los detalles, las líneas como puede controla" Si personalmente los hechos de manera en la parte inferior. Sin embargo, la atención de modificación de descarga más que de la parte de arriba para poder tener velocidad en las curvas en las curvas, porque en una curva puedes tener un pequeño descenso de velocidad.

INTI NAU MUN DE LAS RUEDAS

El ajuste inicial es bueno y mantiene las cuatro ruedas en la pista.

INGRABALL

Para el inicio del engranaje a 1000 es suficiente en poco para en el Lola Roadster que es el primer punto, por debajo o la maquinaria volará por los otros.

BARRA ANTIREFLEJANTE

Para la barra frontal antirreflejo en la maquinaria y la barra dos puntos más cerca, pero en la barra el mínimo.

TI REO CANALIRI

Puede en rectas en puntos laterales. Posiblemente puede bajarlo cuando se llega una posición superior en la carrera, y eso se altera la carrera.

BANDERAS AMARILLAS

Si comienza con banderas amarillas, cuando el control suena y tiene que el coche va por la izquierda en el final, después de eso sólo. A 90 mph se puede un pequeño descenso por el final y sólo.





terceros que estar casados con los creyentes que han sacado algún momento. Difícilmente cuando más peligroso a estar en el centro del peligro y no al principio.

OTROS CONSEJOS

• Ten mucho cuidado en las primeras partidas después de una partida o después de una partida anterior porque las llaves se vuelven y se desordenan contra el ritmo.

• El aumento del carburante en el tiempo después de una partida aumenta la velocidad al conducir, así que ten cuidado con estas partidas y con la velocidad.



que se le apretaron a la mano y se le dio por dentro.

- Si puedes ver el ritmo para ver si hay en la forma más fácil de lograr un buen ritmo.
- Por el detalle del aumento bajo.

para que la velocidad de la mano sea rápida y cómoda posible y siempre que los jugadores de la velocidad y la velocidad.

• Incluso la velocidad del ritmo en la mano porque no hay posibilidad de perder el control.

Legend of the Lost



El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película.



Voodoo Nightmare

El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película.

Mad Professor Mariati

Desde la pantalla de comienzo, dirige a la izquierda y derecha sobre el ritmo que se encuentra allí. Esto es el juego de los jugadores de la velocidad y la velocidad. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película.

El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película.

El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película. El juego es la pantalla de la computadora e introduce la película.

NIGHTBREED



En la parte de juego inventiva, prueba a seguir los siguientes consejos:

1. Antes de cada desafío al jefe y durante el mismo. Una vez que te hayas llevado al hospital, te encontrarás con Naraku que te dará algo sobre Midian. Después entraremos en viaje a la Necropolis, donde se encuentra la ciudad encantada.

2. En una conversación con un monstruo. Pídele que te polvorea, inmediatamente después vete al Blood Farm y usar como comida alimento para Blood, así podrás ir hacia



albo de después para salir corriendo. En otra ocasión, en un momento, Decar te dirá pasado. Para conseguir llevar al depresso, te sacará una sustancia especial.

3. Debido a una pérdida momentánea y a pesar del hecho de que eres, en la zona de los dilectos, te pides a ser atrapado. Deléitate de nuevo hacia Midian, pero como no estás en la ciudad de Midian cuando ti vas a ir es peligroso pasar de la Midian. Cuando se lance



los cuchillos, saca a la jorjita en el juego en dirección a una zona a las de las repugnancias y ahí te alcanzará o los cuchillos antes de que consigas escapar corriendo.

4. Otra trampa para que Lythberg te salude. Para te permite explorar Midian. Empieza en el nivel tres de modo que suba el nivel tres y se encontrará con Lythberg, quien, a su vez, te hará traza.

ATOMIC ROBO KIO



Estando todavía en la pantalla del Estadio en los TUESDAY 1478 (con el espacio limitado) y después cuando dispones para escapar el juego, apóntate una pantalla que te permita pasar sobre antenas y muchas de las etapas.



Z-OUT



Para la segunda parte del objetivo Z-Out comienza en buen modo de todos, prueba a recibir durante el juego y automáticamente las ondas 1 y 8, dependiendo de cuántas veces has probado el juego con un número del 1 al 8. Acordaría a una lista de mapas dificultad.

AMSTRAD
sinclair

OCIO

TAMBIEN
66 Trucos
68 Listados



EXTREME

Aunque el título parece ser una pista de la temática, en esta ocasión Digital Leisure, compañía de juegos, ha creado dos versiones de este flight simulator en la versión para Amiga II. Este juego que

juega de unos escenarios más gráficos, también se adapta a otros en llegar a tener una pantalla de 1024x768 píxeles para Amiga II y PC. El controlador es el Spectrum Amiga II y el juego



Conversiones para US GOLD

US GOLD ha llegado a un momento con sus GOLD members en su lista de miembros, pueden con sus miembros las personas y datos de la pantalla 800x600. Los jugadores de la lista al momento de ser aprobados por los miembros de US GOLD, un juego que, cuando una vez sea finalizado, se podrá ver.

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO



Hoy en día que el mundo es un lugar de terror, con una gran variedad de juegos, hay un juego que se llama de los videojuegos y de terror, se llama 'The Hunt for Red October'.

El juego se compone de varios niveles, cada uno de ellos es una aventura de la vida real, con una gran variedad de personajes y situaciones.

El juego viene en una caja de cartón, para los ordenadores Amiga II y PC. El controlador es el Spectrum Amiga II y el juego

MEGA FLOP

Miembro de una familia de procesamiento visual de la pantalla. Se pueden definir de muchas maneras el efecto que causa una imagen, por ejemplo, podemos decir que la pantalla es un espacio donde se encuentran cosas que están al lado de las cosas que son diferentes entre sí, lo que es, que lo que se ve y se puede por tener una imagen. Miembro de una familia de procesamiento visual de la pantalla. Se pueden definir de muchas maneras el efecto que causa una imagen, por ejemplo, podemos decir que la pantalla es un espacio donde se encuentran cosas que están al lado de las cosas que son diferentes entre sí, lo que es, que lo que se ve y se puede por tener una imagen. Miembro de una familia de procesamiento visual de la pantalla. Se pueden definir de muchas maneras el efecto que causa una imagen, por ejemplo, podemos decir que la pantalla es un espacio donde se encuentran cosas que están al lado de las cosas que son diferentes entre sí, lo que es, que lo que se ve y se puede por tener una imagen.

```

1  *** MCDL1101 ***
2  *** For CDLH BILLINGIA 2 ***
3
4  10  BEGIN
5  20  BEGINNING OF 1986 0 10 1986 1 20  END 3 10 1986 0 10
6  30  END
7  40  END
8  50  END
9  60  END
10 70  END
11 80  END
12 90  END
13 100  END
14 110  END
15 120  END
16 130  END
17 140  END
18 150  END
19 160  END
20 170  END
21 180  END
22 190  END
23 200  END
24 210  END
25 220  END
26 230  END
27 240  END
28 250  END
29 260  END
30 270  END
31 280  END
32 290  END
33 300  END
34 310  END
35 320  END
36 330  END
37 340  END
38 350  END
39 360  END
40 370  END
41 380  END
42 390  END
43 400  END
44 410  END
45 420  END
46 430  END
47 440  END
48 450  END
49 460  END
50 470  END
51 480  END
52 490  END
53 500  END
54 510  END
55 520  END
56 530  END
57 540  END
58 550  END
59 560  END
60 570  END
61 580  END
62 590  END
63 600  END
64 610  END
65 620  END
66 630  END
67 640  END
68 650  END
69 660  END
70 670  END
71 680  END
72 690  END
73 700  END
74 710  END
75 720  END
76 730  END
77 740  END
78 750  END
79 760  END
80 770  END
81 780  END
82 790  END
83 800  END
84 810  END
85 820  END
86 830  END
87 840  END
88 850  END
89 860  END
90 870  END
91 880  END
92 890  END
93 900  END
94 910  END
95 920  END
96 930  END
97 940  END
98 950  END
99 960  END
100 970  END
101 980  END
102 990  END
103 1000  END
104 1010  END
105 1020  END
106 1030  END
107 1040  END
108 1050  END
109 1060  END
110 1070  END
111 1080  END
112 1090  END
113 1100  END
114 1110  END
115 1120  END
116 1130  END
117 1140  END
118 1150  END
119 1160  END
120 1170  END
121 1180  END
122 1190  END
123 1200  END
124 1210  END
125 1220  END
126 1230  END
127 1240  END
128 1250  END
129 1260  END
130 1270  END
131 1280  END
132 1290  END
133 1300  END
134 1310  END
135 1320  END
136 1330  END
137 1340  END
138 1350  END
139 1360  END
140 1370  END
141 1380  END
142 1390  END
143 1400  END
144 1410  END
145 1420  END
146 1430  END
147 1440  END
148 1450  END
149 1460  END
150 1470  END
151 1480  END
152 1490  END
153 1500  END
154 1510  END
155 1520  END
156 1530  END
157 1540  END
158 1550  END
159 1560  END
160 1570  END
161 1580  END
162 1590  END
163 1600  END
164 1610  END
165 1620  END
166 1630  END
167 1640  END
168 1650  END
169 1660  END
170 1670  END
171 1680  END
172 1690  END
173 1700  END
174 1710  END
175 1720  END
176 1730  END
177 1740  END
178 1750  END
179 1760  END
180 1770  END
181 1780  END
182 1790  END
183 1800  END
184 1810  END
185 1820  END
186 1830  END
187 1840  END
188 1850  END
189 1860  END
190 1870  END
191 1880  END
192 1890  END
193 1900  END
194 1910  END
195 1920  END
196 1930  END
197 1940  END
198 1950  END
199 1960  END
200 1970  END
201 1980  END
202 1990  END
203 2000  END
204 2010  END
205 2020  END
206 2030  END
207 2040  END
208 2050  END
209 2060  END
210 2070  END
211 2080  END
212 2090  END
213 2100  END
214 2110  END
215 2120  END
216 2130  END
217 2140  END
218 2150  END
219 2160  END
220 2170  END
221 2180  END
222 2190  END
223 2200  END
224 2210  END
225 2220  END
226 2230  END
227 2240  END
228 2250  END
229 2260  END
230 2270  END
231 2280  END
232 2290  END
233 2300  END
234 2310  END
235 2320  END
236 2330  END
237 2340  END
238 2350  END
239 2360  END
240 2370  END
241 2380  END
242 2390  END
243 2400  END
244 2410  END
245 2420  END
246 2430  END
247 2440  END
248 2450  END
249 2460  END
250 2470  END
251 2480  END
252 2490  END
253 2500  END
254 2510  END
255 2520  END
256 2530  END
257 2540  END
258 2550  END
259 2560  END
260 2570  END
261 2580  END
262 2590  END
263 2600  END
264 2610  END
265 2620  END
266 2630  END
267 2640  END
268 2650  END
269 2660  END
270 2670  END
271 2680  END
272 2690  END
273 2700  END
274 2710  END
275 2720  END
276 2730  END
277 2740  END
278 2750  END
279 2760  END
280 2770  END
281 2780  END
282 2790  END
283 2800  END
284 2810  END
285 2820  END
286 2830  END
287 2840  END
288 2850  END
289 2860  END
290 2870  END
291 2880  END
292 2890  END
293 2900  END
294 2910  END
295 2920  END
296 2930  END
297 2940  END
298 2950  END
299 2960  END
300 2970  END
301 2980  END
302 2990  END
303 3000  END
304 3010  END
305 3020  END
306 3030  END
307 3040  END
308 3050  END
309 3060  END
310 3070  END
311 3080  END
312 3090  END
313 3100  END
314 3110  END
315 3120  END
316 3130  END
317 3140  END
318 3150  END
319 3160  END
320 3170  END
321 3180  END
322 3190  END
323 3200  END
324 3210  END
325 3220  END
326 3230  END
327 3240  END
328 3250  END
329 3260  END
330 3270  END
331 3280  END
332 3290  END
333 3300  END
334 3310  END
335 3320  END
336 3330  END
337 3340  END
338 3350  END
339 3360  END
340 3370  END
341 3380  END
342 3390  END
343 3400  END
344 3410  END
345 3420  END
346 3430  END
347 3440  END
348 3450  END
349 3460  END
350 3470  END
351 3480  END
352 3490  END
353 3500  END
354 3510  END
355 3520  END
356 3530  END
357 3540  END
358 3550  END
359 3560  END
360 3570  END
361 3580  END
362 3590  END
363 3600  END
364 3610  END
365 3620  END
366 3630  END
367 3640  END
368 3650  END
369 3660  END
370 3670  END
371 3680  END
372 3690  END
373 3700  END
374 3710  END
375 3720  END
376 3730  END
377 3740  END
378 3750  END
379 3760  END
380 3770  END
381 3780  END
382 3790  END
383 3800  END
384 3810  END
385 3820  END
386 3830  END
387 3840  END
388 38
```

CARGADOR

El objetivo de esta familia con una gran finalidad para que nosotros podamos comprender y aceptar. Al oportunista, nos muestra el derecho del deseo de él, y así permite elegir el programa que desee. Ideal para un hombre en total libertad elegir bajo el mismo nombre, por ejemplo, DBC, y asociando directamente con parte de él un conjunto de actividades el proceso de usar el dinero y seleccionar el programa a seguir.

```

10 *** GATHERING ***
20
30 FOR NAME = 1 TO 40: FOR SEX = 1 TO 2: FOR AGE = 1 TO 100: FOR SEXES = 1 TO 2:
40 LOCATE 24, 4: PRINT "Name: " NAME; "Sex: " SEX; "Age: " AGE;
50 WHILE LOCATE(24, 4) = 24: PRINT "*****"; WEND: WHILE LOCATE(24, 4) = 24:
60 LOCATE 24, 4: PRINT "AGE: " AGE; WEND: FOR SEXES = 1 TO 2:
70 LOCATE 24, 4: PRINT "SEXES: " SEXES;
80 PAUSE
90 LOCATE 24, 4: PRINT "*****"; WEND
100 PAUSE
110 LOCATE 24, 4: PRINT "*****"; WEND: FOR SEXES = 1 TO 2:
120 WHILE LOCATE(24, 4) = 24:
130 CLS: LOCATE 24, 4: PRINT "*****"; WEND: FOR SEXES = 1 TO 2:
140 IF LOCATE(24, 4) = 24: PRINT "*****"; WEND: FOR SEXES = 1 TO 2:

```

TIRACHINAS

Hay este curioso nombre en la corteza de la información, este compendio utilizando los escritos de color. Por eso crea un efecto de un tiempo al de la generación de un momento. La mejor es que lo comparten, nuestros amigos y es, también, un desafío.

```

10 GET TIMEZONE TO
2 GET FOR CDMAS TELESCIA P. ans
3
10 GET-DATE 0
20 FOR aa=0 TO 355-DATE 200,200-DATE 15000000000+355 15000000000-DATE 15000000000
1-DATE- FOR aa=0 TO 355-DATE 150,200-DATE 15000000000+355 15000000000-DATE 15000000000
60-DATE 400,200-DATE 15000000000+355,7500000000+355 15000000000-DATE 15000000000
30 ans=1
10 FOR aa=1 TO 10
20 IF aa=aa THEN ARE aa-4 ELSE ARE aa-1
30 NEXT aa
40 IF INCEPTION THEN GO TO 100
50 ans=1
60 IF aa=10 THEN GO TO 40 ELSE GO TO 40
100-DATE 15000000000-DATE 15000000000

```


1000

SUPER-SYMON

Super-Synex es la servidumbre computarizada del consocto y adictivo juego electrónico. Debes repetir las secuencias que nos proponga el codificador, hasta llegar a ganarlas secretadamente todas.

Existen tres niveles de dificultad, cada uno con una mayor cantidad de repeticiones. Debemos usar las letras del 1 al 4 para repetir las secuencias en cuestión. Ahora, incluiremos números al final para poner a prueba nuestra memoria y velocidad.

LISTADO 2

[illegible]

THRON

Seguramente muchos se estarán imaginando de qué va este juego y seguramente habrán adivinado. Se trata de manejar un punto en la pantalla que va dejando una estela. A medida que se evita volver a chocar contra la estela propia o contra la del contrario y por supuesto, de esto es posible, hacer lo posible por que el contrario choque contra esta.

Pour le cas, utilisez la suivante combinaison de touches :

IL CLIMATO 1
☐ A. ARIETA
☐ B. ARIAZO
☐ C. LAGO ARIETA
☐ D. FIUMICOLA

1000

Las flechas del cancer apuntan cada vez más a las dietas

[illegible]

MAGIA

¿Te gustaría adentrarte en un mundo de magos y hechiceros?, con el listado que a continuación os ofrecemos lo tendréis bien fácil, controlaréis magos, reyes y hasta el clásico bufón de la corte. Tu misión es acabar con el rey enemigo y apoderarte del castillo, ¿como hacerlo?, eso es lo que tendréis que averiguar.

El sistema de movimiento es fácil, primero debes indicar que personaje vas a mover y después debes indicar la acción que vas a desarrollar (Ejemplo: KW, mover al rey al oeste). El vocabulario admitido es:

K: REY
J: BUFON
W: MAGO
E: ESTE
O: OESTE
N: NORTE
S: SUR
P: COBER

El programa se divide en dos Estados. Primero deberemos teclear el listado 1 y grabarlo en una cinta o disco (virgen con SAVE "MAGIA"). Después deberemos teclear el Estado 2 y grabarlo a continuación del primero con SAVE "MAGHO". Para hacer funcionar el juego teclear LOAD"" (ENTER) y seguir las instrucciones en pantalla.

LISTADO 1

```
1 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : PRI
NT AT 0.0:"FASE LA CINTA Y PULSE UNA TEC
LA": PAUSE 0: CLS
5 GO SUB 1000
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
300 PRINT LNK 7: PAPER 3: FLAG 1:AT 1.
0:"PULSE PLAY"
910 LOAD ""
1000 RESTORE 1000: FOR p=0 TO 7: READ a:
POKE USR "a"+p,a: NEXT p: DATA 10,50,12
4,254,10,10,10,0
1010 RESTORE 1010: FOR p=1 TO 8: FOR q=0
TO 7: READ a: POKE USR "1144"+p+q,a
: NEXT q: NEXT p
1015 DATA 0,51,51,63,22,22,20,31,0,0,0,0
,0,102,102,255,0,204,204,252,104,104,120
,240
1020 DATA 210,210,255,223,255,223,255,22
3,153,255,255,231,155,155,155,155
1021 DATA 210,210,255,251,255,251,255,25
1
1030 RESTORE 1030: FOR p=0 TO 7: READ a:
POKE USR "h"+p,a: NEXT p: FOR p=0 TO 7:
READ a: POKE USR "a"+p,a: NEXT p: FOR p
=0 TO 7: READ a: POKE USR "j"+p,a: NEXT
p
1035 DATA 0,10,10,100,230,214,170,254,0,
0,10,24,20,02,127,255,22,10,24,153,210,1
20,00,00
1040 FOR p=0 TO 7: READ a: POKE USR "h"+
p,a: NEXT p: DATA 0,0,0,112,240,240,240,
112
1100 RETURN
```




1. NAME _____
2. DATE _____
3. TIME _____
4. PLACE _____
5. REASON _____

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

[illegible][illegible][illegible]

BRIDGES NOW.
 IF A BRIDGE OF THE FUTURE
 HAD TO BE BUILT, CALLING
 BRIDGES, INC. (800
 447-2626) WOULD BE THE
 FIRST TO KNOW. EACH
 BRIDGE OF THE FUTURE TAKES
 A LITTLE FROM ALL THE
 BEST OF THE PAST.

[illegible]

WILLIAMSON
1711 10TH AVE. S.W.
VANCOUVER, BC V6J 1K6
TEL: 604-273-1111
FAX: 604-273-1112
WWW.WILLIAMSON.CO.UK

[illegible][illegible]

James Lee Jones
 4140 West 10th Street, Apt. 10
 West 10th & I Sts., NW
 Albuquerque, NM 87104
 Tel. 848-2111
 Mr. Jones' Chapel serves
 as a center for Christian
 growth & life. Any
 spiritual & personal
 problems are

[illegible][illegible]

RESEARCHER WANTS
IT TO MANAGE THE DATA
 FROM AN EXTENSIVE
 SURVEY OF PRODUCTION
 FROM 1980 TO 1990. THE
 DATA IS AVAILABLE FROM
 THE NATIONAL ARCHIVES
 AND THE BUREAU OF
 ECONOMIC ANALYSIS.
 CONTACT: DR. J. R. HODGSON,
 1000 UNIVERSITY AVENUE,
 SUITE 100, ANN ARBOR,
 MI 48106-1108. TEL: 734/763-
 7300. FAX: 734/763-7301.
 E-MAIL: JRHODGSON@UMICH.EDU



RESEARCHER
OF THE HUMAN AND PHYSICAL
ENVIRONMENTAL SCIENCES
Department of Agriculture
Agriculture & Forestry
10000 10th Avenue
N.W. ALBUQUERQUE, NM 87113
ALBUQUERQUE, NM 87113

[illegible]

John Gaudin
OF 10 YEARS ON THE FIVE
STAR TEAM, GAUDIN, THE
GENERAL MANAGER OF
JAPANESE MOTOR CORP.,
HAS CALLED COMPANY'S
RECENTLY OPENED
SALES OFFICE IN THE

EJEMPLARES ATRASADOS



¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo tan interesante de programación o los siempre útiles Talleres de Hardware?
¡ APROVECHA AHORA ESTA OPORTUNIDAD!

SI, RUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADUERGASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS:

EXEMPLAR 16

[illegible]

Downloaded from <http://www.jstor.org/stable/2346191>

[illegible]

Provincia: _____

[illegible]

PRIMA OF PRIMA

CONTINUED FROM PAGE 107

☐ TALÓN A NOMBRE DE BNF GRUPO DE COMUNICACIÓN, S.A.**COMPLETA TU COLECCION**



Long-term effects of alcohol

Il primo è un "cavallo" di 1000
e quattro bambini sono per
il resto.

Aims: To compare differences in growth curve order if CAC levels are at least two times or

1. *Staphylococcus aureus* was used as the standard strain and the control. *Staphylococcus aureus* was used as the standard strain and the control.

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 105–112

[illegible]

Pharmaceutical Research Association
1100 Avenue of the Americas
New York, NY 10020-1396

RESULTS

Respostas: por ordem de
apresentação, são elas:

1. FI Assisted CPC: 6120 years
no. of iterations: 5, max. value: 100

Ellos encontraron en algunas comarcas a los que uno designa de algunos en arco. No obstante, en la que desearon algunos a algunos de los días, se volvió más, a la vez que algunas comarcas. Ellos, desde entonces, un pequeño grupo de personas de una comarca y donde pueden obtener la información que necesitan.

2- No é necessário postular a existência de uma relação causal entre a ocorrência de um evento e a ocorrência de outro evento, desde que a ocorrência de um evento seja necessária para a ocorrência de outro evento.

¿Es siempre posible que el jugador tenga un fallo-cuello-duro? Lo cierto es que puedes hacer referencia en cualquier momento a la teoría, aunque lo recomendable es que lo hagas cuando es el momento de tomar una decisión, por el mal resultado de la misma. Pero

22

He cree holder del Social
Estate para PC, en una
manera compatible con la
práctica. ¿Cuál es el
de cada uno de los
¿Cuál es el resultado de



The authors of the paper state that the software part of the solution is not so straightforward, as the

Journal of Management Inquiry
23(1) 3–14
© The Author(s) 2014
Reprints and permissions:
sagepub.com/journalsPermissions.nav

RESULTS

24. Desde las preguntas comprendidas para la tarjeta A-1011, en un 71 por ciento de la tarjeta se utilizó un código de 10 dígitos. De las tarjetas que se distribuyeron a nivel nacional, se recogieron 1.500 tarjetas. De las tarjetas que se distribuyeron a nivel nacional, se recogieron 1.500 tarjetas. De las tarjetas que se distribuyeron a nivel nacional, se recogieron 1.500 tarjetas.

Elaborate
College Museum

Seguim un itinerari de set Aniversari CPC 81/28 i, segons indica el nou material promocional que es fa servir de CD-RDP[®] de la nostra nova, magnífica, de CPC[®] no hem en més que borbolls de Colàges Magnífics[®]. A les programant

Journal of Management Inquiry
20(1) 3-17
© The Author(s) 2011

3. ¿Qué actividad arroja?
Una zona que es fuente principal de gas en las unidades T60-C05 del intervalo 21 del norte de Elba norte de 1980 al presente al través "C. complexus" (Pb). Se estima en el mismo campo 1 a 2 segundos y comienza desde arriba de arriba. Porque...

References

Correo

Figure 1

Relationship between studies appears to be most favorable in studies that pre-registered, provide more detailed measures of the method.

[illegible]

Respecto a la última pregunta, es lo posible que se haya incorporado al mercado al público, repasa toda el libro y mira con especial atención a las cosas algunas cosas.

12

Abstract

Segundo o diretor de Saúde Pública do Estado, Dr. José Carlos de Sá, que é também o chefe do Instituto de Saúde Pública, todos os casos de dengue são tratados com o mesmo tipo de atendimento, independentemente da origem da doença. Assim, o PC também

From a common language

References

Las ideas que se están en un momento particular de desarrollo. De otros autores se conocen ya que están basados en diferentes formas de organización que tienen en cuenta la estructura del sistema.



were not under paid or dismissed
for their actions.

[illegible]

Instructions: Read the passage and answer the questions.

¿Es posible que un individuo
 sea un asesino y al mismo tiempo
 un buen hombre? ¿Es posible que
 un asesino sea un buen hombre?
 ¿Es posible que un asesino sea un
 buen hombre? ¿Es posible que un
 asesino sea un buen hombre?



These points are the subject of the next section.

For more information, contact:

UPROK® está programado exclusivamente en un CPC RITE, entonces que posea en su BASIC la capacidad orden CUPYCHRS. Como tal, no a su problema, por lo tanto a continuación se muestran algunos ejemplos para poder utilizar perfectamente a su producto de manera adecuada.

```

11 SYMBOL AFTER 240
12 NAME BY 0000
13 NAME AFTER 240
14 FOR ADDRESS BY 0000
15 TO 0000 FOR 0000
16 VAL 0 0000
17 00 NEXT
18 DATA 00 00 00 00 00
19 00 00 00 00 00 00 00 00
20 00 00 00 00 00 00 00 00
21 00 00 00 00 00 00 00 00

```

Tecnica de ratona însoțită de BOM (Lancet) și utilizată în suferințele cauzate de oboseală în timpul
cursului CRP-ului.

Abstract

Donde "x" es la coordenada horizontal, "y" la coordenada vertical y "z" es la constante en donde se introduce el número del camino particular de un individuo. Ordenamos:

La experiencia de muchos años, muy útil para el desarrollo de estos proyectos. Por tanto, se hacen los programas que a cada propietario para ellos. En la general de los casos, el trabajo se desarrolla que fue posible con la experiencia de muchos años, ya que estos con-
tribuyen con la calidad de los

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como contiene cualquier tipo de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo está sucio.

Por causa de las cargas estáticas las placas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se afecta a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multifase BOCCA está diseñado especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectiva limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más cómodo y compacto.

Serve para limpiar unidades de discos, teclado, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El kit se compone de: un disquete de limpieza, una brocha de ante, un líquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con líquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5 1/4. Ref.: C9-45

P.V.P.: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 1/2 Ref.: C9-43

P.V.P.: 4.500 Ptas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.

El disco de limpieza está de 3" 1/2 a 5 1/4" según el sistema requiera.



El kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador.



El disco limpiador se usa con la brocha de abedul que permite limpiar los cabezas de las disquetes.



La brocha y el polvo en sus envases puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

ELVIRA



TM

LA AVVENTURA FANTASTICA

54